闘うパソコンゲームマガジン

1990年1月1日発行（毎月1回1日発行） 第8巻 第1号 通巻第62号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可

コンプティーク

1990 1月号 特別定価570yen

新年超ぶ厚い特大号



究極の2大付録

㊙地誌付ガイドブック
ドラゴンスレイヤーVI
ザ レジェンド オブ ヒーローズ

AD&D®
冒険日誌DX
プール・オブ・レイディアンス

とびきり新作スクープ満載！

吉例 全国縦断ソフトハウスマラソン
【全50社】

C&C Computers and Communications

CD-ROMって知ってるかい。あの七色に輝くCDのグーンとかしこい兄貴分。それが、なんと今度の88とドッキングしちゃった。* その名もPC-8801MC。まるでマジックみたいに面白いパソコンだ。CDと同じリアルな音がステレオでバンバンくるから、ゲームの臨場感はケタ違い。そのうえデータの量もダンチに多いから超フクザツなRPGもOKだし、人の声もデータとしてランダムに引き出せるからマンツーマンの英会話ソフトなんて応用だって自由自在なんだ。もち、本格パソコンの88だからワープロもプログラミングもバッチリ。これはもう、ついにヤッタって感じの、ボクらのためのパソコンなんだ。

- 先進のCD-ROMドライブを搭載。*

  ＊model1はドライブ別売(PC-8801-30 ￥30,300)。model2は標準搭載。
  なお、PCEngine用CD-ROM^{2}のCD-ROMドライブ(CDR-30)を接続することも可能です。
  <PCEngine用のソフトを88で使用することはできません。>
- 1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵(320Kバイトタイプの読み取り/書き込み可能)。
- ステレオ出力のFM音源6音・リズム6音に、デジタルサンプリング機能、SSG音源3音を加えた豪華なサウンド機能。
- 音楽用CDを再生するインテリジェントCDプレーヤ機能を内蔵。
- 処理スピードをさらに高速化(メインメモリアクセスノーウェイト)
- ゲーム、ワープロはじめ多彩なソフトウェアが使用可能。
- すっきりスマートな縦置き型のデザイン。



88+CD-ROMで楽しさケタちがい。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801mc

model 1(CD-ROMドライブ別売)
本体標準価格――――169,000円(税別)
model 2(CD-ROMドライブ標準搭載)
本体標準価格――――199,000円(税別)
(ディスプレイは別売です。)

90周年。新たな未来へ……

お問い合わせは、最寄りのNECへ。

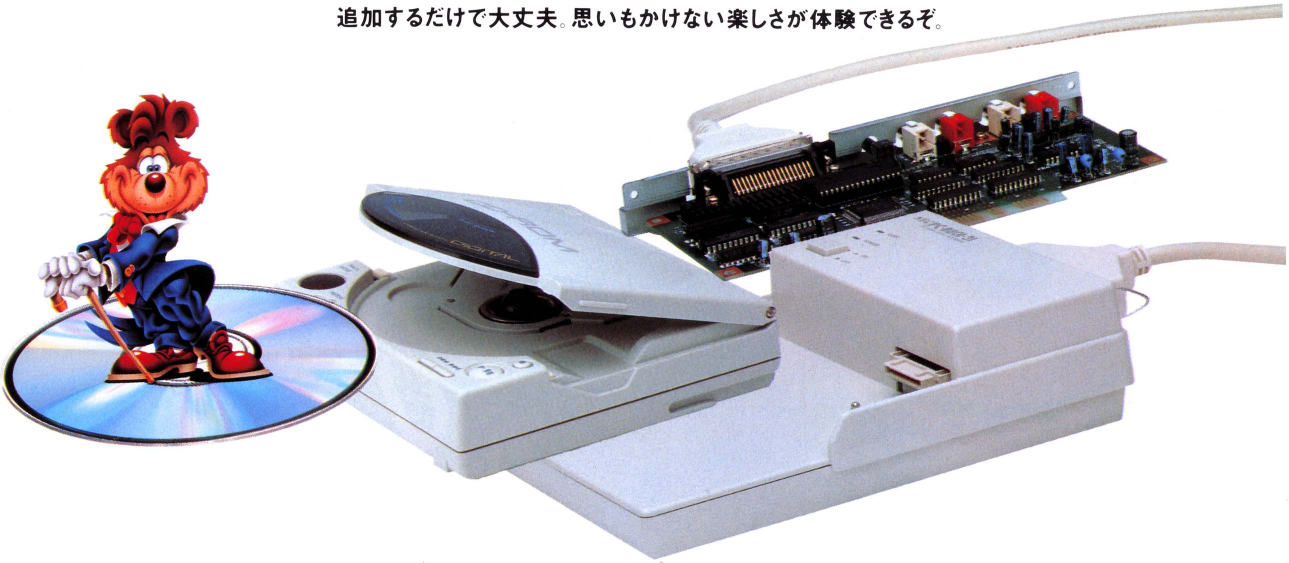
北海道支社(札　幌) 011(251)5531	東北支社(仙台) 022(261)5511	東京支社(東京) 03 (456)3111
中部支社(名古屋) 052(262)3611	北陸支社(金沢) 0762(23)1621	関西支社(大阪) 06 (945)1111
中国支社(広　島) 082(242)5503	四国支社(高松) 0878(22)4141	九州支社(福岡) 092(271)7700


NEC
ボクらにデビュー、
音と光の大魔術。
サウンドにどっきり、ゲームにうっとり。こんどの88は、CD-ROMがメチャ楽しい。
Ⓒ LIGHT & SHADOWS, INC. SUSUMU MATSUSHITA
●本広告に記載しております全商品の価格には消費税が含まれておりません。ご購入の際、消費税が付加されますのでご承知おき願います。

C&C Computers and Communications

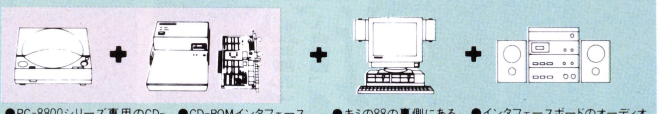
キミの88が、いっきにCD-ROMマシンに大変身。

CD-ROMのショッキングパワーは、いま、キミが持っている88*でも思う存分楽しめるんだ。別売のCD-ROMドライブとインタフェースセットを追加するだけで大丈夫。思いもかけない楽しさが体験できるぞ。



キミの88をCD-ROMマシンに変身させるのは、とっても簡単 CD-ROMドライブとインタフェースセットをつなげるだけでOKなんだ。インタフェースボードにはオーディオ出力端子がついているから、オーディオセットとつないで豪快なステレオサウンドを楽しんでほしい。もしキミがPCEngine用CD-ROM^{2}を持っているなら、そのCD-ROMドライブ(CDR-30)を88用のCD-ROMドライブ(PC-8801-30)のかわりに使うこともできるよ。

PC-8800シリーズとCD-ROMの接続法



●PC-8800シリーズ専用のCD-ROMドライブ(PC-8801-30)またはPCEngine用のCD-ROMドライブ(CDR-30)を用意。
●CD-ROMインタフェースセット(PC-8801-31)にドライブをセット。
●キミの88の裏側にある拡張スロットにインタフェースボードを挿入。
●インタフェースボードのオーディオ出力端子に外部オーディオを接続。(CD-ROMのサウンドは外部オーディオから流れます。)

CD-ROMドライブ(PC-8801-30)
標準価格……………………30,300円(税別)
CD-ROMインタフェースセット(PC-8801-31)
標準価格……………………34,800円(税別)

＊適応機種:PC-8801MA2/MA/FA/MH/FH/mkⅡMR/mkⅡFR/mkⅡTR/mkⅡSR
(PC-8801/mkⅡ/FE/FE2、PC-88VA/VA2/VA3、PC-98DOでは使えません。)
＊PCEngine用のソフトを88で使用することはできません。

ますます身近に、パワフルデビュー!

これからパソコンをはじめるぞ、というキミにぴったりのPC-8801FE2。ふつうのテレビにつないで、簡単に本格パソコンの世界を実感できる。スピードも、ますますアップしたし、FM音源の迫力サウンドで、PC-8800シリーズの楽しいソフトがたっぷり楽しめて、119,000円。これは、見逃せないね。

＊CD-ROMドライブを接続することはできません。

同時新発売
NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FE2
テレビとつなげる本格パソコン
320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格 119,000円(税別)
(ディスプレイは別売です。)



●本広告に記載しております全商品の価格には消費税が含まれておりません。ご購入の際、消費税が付加されますのでご承知おき願います。

NEC C&C ホームエレクトロニクス フェア

冬のC&Cプレゼント

―クイズに答えて当たる―

クイズ	
いま、NECが実施中のキャンペーン名は?	NEC○○○ ホームエレクトロニクスフェア

抽選で、A賞:合計50名様、B賞:合計250組500名様に。

A賞:世界の逸品プレゼント

①スポーツコース
PING EYE2 ゴルフクラブ
プジョー自転車
ホイヤー ダイバーズウォッチ

②トラベルコース
旅行券(20万円相当)
シュタイナー双眼鏡
ETROバック

③インテリアファッションコース
ジノリ ティーセット
BENTソファーベッド
アクアスキュータム トレンチコート

B賞:コンサートチケットプレゼント

ヒューイ・ルイスなどの人気アーチストが出演するコンサート。
①12月31日(日)東京ドーム ②1月6日(土)大阪城ホール
③1月9日(火)名古屋レインボーホール

FINAL COUNT DOWN '89 NEC special '90 NEW YEAR'S GIGS

NEC



ニュースが続々やってくる。
88は、いま、最高に面白いぞ。

いますぐハガキで

CDたから箱
1万人プレゼント!!!

あの名作ソフトが、20曲ものゲームミュージックが（初公開の未発表曲もあるんだぜ！）、英会話、パソコンアート作品からバリバリの新作ソフトのデモまで、CD-ROMにめいっぱいつめこんだ「CDたから箱」（ほんとにたから箱だよ。これは）を1万名様にプレゼント!!（CDたから箱のデジタルサウンド部分は、一般のCDプレーヤでも楽しめます。）

手にいれたい君は、官製ハガキに「氏名」「住所」「性別」「年齢」「学年（職業）」「この冬、遊びたい・使いたいソフト」そして、「CDたから箱希望」と明記の上、下記宛先まで送って下さい。抽選で、毎週毎週1,000名様（合計1万名様）にプレゼントいたします。

- ●宛先　〒108 東京都港区三田1-4-28 三田国際ビル 日本電気㈱ パソコン（34-4730）「CDたから箱プレゼント」係
- ●最終締切　平成元年12月30日（土）当日消印有効
  賞品の発送をもって、発表に代えさせていただきます。

パソコン10周年記念
「ぼくらの88人気投票」実施中！

PCシリーズパソコンが誕生して10年。今のパソコンの流れは、すべてPC-8800シリーズが作ったといっても大げさじゃない そして、ボクらのパソコンはだんぜん88だ。だから、ここらでちょっとおもいでの88、ぼくらの88をふりかえってみたい。さぁ、キミのお気に入りの88は、どれだろう。もちろん今度の新88でもOK。

官製ハガキにキミのお気に入りの88機種名1つと「住所」「氏名」「性別」「年齢」「学年（職業）」「この冬、遊びたい・使いたいソフト」そして、人気No.1になると予想する88機種名1つを記入し、下記宛先まで送って下さい。

投票者全員の中から5名にCD-ROMドライブを。そして、人気No.1に輝く88を当てた方全員にオリジナルテレホンカードをさしあげます。

- ●宛先　〒108 東京都港区三田1-4-28 三田国際ビル 日本電気㈱ パソコン（34-4730）「ぼくらの88人気投票」係
- ●締切　平成2年1月31日（水）当日消印有効
  賞品の発送をもって、発表に代えさせていただきます。

学園のパソコンクラブの皆さんへPCポスターさしあげます。
学園パソコンクラブポスタープレゼント

パソコンの人気は、いま急上昇。クラブの勧誘などに、ひと味違うパソコンポスターを使ってみませんか。ご希望のクラブまたは同好会の方はどうぞお申し込みください。官製ハガキに送付先ご住所/お名前/学年/電話番号/クラブ所在の学校名/クラブ会長名/クラブ会員数をご記入の上、下記までお申し込みください。



- ●宛先　〒108 東京都港区三田1-4-28 三田国際ビル 日本電気㈱ パソコン（34-4730）「学園パソコンクラブ」係
- ●ご提供ポスター　NECパソコンPCシリーズのポスター数種類。
- ●締切　平成元年12月30日（土）当日消印有効

新しい88を買って、チャレンジしよう！
「スペースボールベアーズコンテスト」

こんどの88についてくるゲームソフト「スペースボールベアーズ」で遊んで、コンテストに参加しよう。ハイスコアがでたら、画面に出てくるパスワードと得点をハガキに書いて送ってね。さあ、月間MVPをめざそう。

- ●宛先　〒108 東京都港区三田1-4-28 三田国際ビル 日本電気㈱ パソコン（34-4730）「スペースボールベアーズ」係
- ●表彰・賞品　毎月のベスト5は、月間MVPとしてパソコン雑誌誌上で表彰のうえ、マックベア福袋をプレゼント。参加者全員から抽選で毎月300名様にマックベアテレカをプレゼント。
- ●参加資格　新しい88（PC-8801MC/PC-8801FE2）の本体をお買上げの方ならどなたでも。
- ●期間　平成元年11月～平成2年1月末日



88の耳より情報がいっぱい。
「88情報ダイヤル」。

いまなら電話で、88のすべてがわかっちゃう。「88情報ダイヤル」は、こんどの88、PC-8801MC・PC-8801FE2の最新情報をいろいろと紹介。また、CD-ROMのサウンドや、88人気投票の中間発表、「スペースボールベアーズ」月間MVPの発表など、PC-8800シリーズの耳より情報がいっぱい聴けるんだ。ぜひ一度、電話してみようよ。

「88情報ダイヤル」電話番号 **03-5396-8800**

期間：平成2年1月末まで　※電話番号はお間違いのないよう、よく確かめておかけください。

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン 国内実績No.1 日本電気グループ

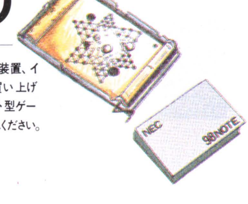
- ●応募方法：官製ハガキに○○○を埋める文字と、A賞・B賞のいずれか（A賞をお選びのかたはご希望のコース名を、B賞をお選びのかたはご希望の会場名を明記）、ならびに住所・氏名・年齢・職業・電話番号をお書きの上、下記宛先までお送りください。
- ●宛先：〒101-00 東京都千代田区神田郵便局私書箱259号 NEC C&Cホームエレクトロニクスフェア プレゼント係
- ●締切：A賞→平成元年12月31日（必着） B賞→平成元年12月15日（必着）

※発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

冬のPCまつり

買って当たる

期間中、PCシリーズ（本体、プリンタ、ディスプレイ〈N型番含む〉、ディスク装置、イメージスキャナ、モデム、モデム内蔵電話、ファクシミリI/Oユニット）をお買い上げの方に、98NOTE新発売を記念して、10数種類のゲームが楽しめる「ノート型ゲームセット」を抽選で1500名様にプレゼント。くわしくは、フェア参加店におたずねください。



実施中（12月31日まで）

コンプティーク 1

1990・1 January Vol.62 発行／角川書店

CONTENTS

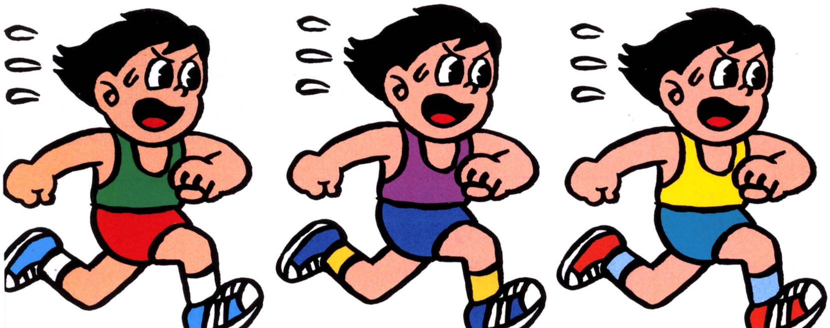
COVER & PINUP
AD／高木和雄
PHOTO／岩瀬陽一
STYLING／大川寿美子
HAIR＋MAKE／下端吉範
MODEL／本田理沙
COSTUME／メロディ・スクウェア
ILLUST／スージィ甘金



賀正！ いよいよ'90年代に突入してしまいました。正月と言えば、やっぱり駅伝、いや、マラソンです。というわけで、今年は理沙ちゃんにも走ってもらいました。21世紀まで、あと120カ月。

吉例 全国縦断 ソフトハウスマラソン 第四回

北海道から九州まで、全50社ソフトハウスの'90年最新スクープ満載！
各ソフトハウスからのお楽しみ福袋プレゼントも付いた㊙ビッグ特集。



折り込みポスター 創刊6周年記念 テレカ大感謝プレゼント

《御愛顧御礼》コンプ特製オリジナルテレカを総計100名に!!

付録1 ㊙地誌付ガイドブック ドラゴンスレイヤー ザ レジェンド オブ ヒーローズ

キャラクター、モンスター、マップ、システムなどなど、『ドラスレ』ワールド大大紹介！

付録2 AD&D® 冒険日誌DX(デラックス) プール・オブ・レイディアンス

日本版製作スタッフ"清松みゆき&グループSNE"による攻略法など、ゲーム発売直前の緊急特別付録なのだ！



289 アイドルデータバンク
●本田理沙
90年代初のデータは、やっぱり表紙の本田理沙ちゃん。新企画「理沙のもて男チェック」もあるぞ。

DRAGON GYM 321
巻頭インタビュー
●佐藤　忍



トップシークレットテレフォン
(03)221－9999

SOFT TOP 20

SOFT EXPRESS

安田均のパソコン版

HOW TO WIN

RPG WORLD

AVG WORLD

SLG WORLD

ESSAY

SPIRITS

HARD PACK PAGE

福袋

巻末コミック

●SFスペースコミック
トップをねらえ! NeXT GENERATION

●お元気冒険コミック
ルーンワース 星の勇者

Falcom®

ドラゴンスレイヤー英雄伝説

PC8801SR/VAシリーズ　5枚組　価格8,700円(税別)

12月10日発売！

シリーズ第6弾で原点に孵(かえ)った。

初代ドラゴンスレイヤーを完成させたときの感動は、特別なものでした。

それからは、なにかしら新しいアイデアを盛り込むということを、いつも第一に考えて作ってきました。

ザナドゥ・ソーサリアン・イースやイースIIIを送り出すときも、画面をひとめ見ただけでそれとわかる強烈な個性を感じてもらえたかどうかが、一番気にかかることでした。

でも、それは、初代ドラスレを完成させたとき感じられたものとはいつも少し違うものでした。

6作目のドラスレは、初代ドラスレを作ったときの、素朴で真剣でまじめな、あのときにもどり、「ドラスレを新しく生れかわらせる!!」という気持ちであえて"VI"の冠を取りました。

画面を見る限りでは"普通のRPG"だけど進めていくうちに、じわじわと"新しい何か"を心の奥から感じてしまう、それが感じられたら！

ファルコムがまたひとつ大きくなった(レベルアップした？)とほめてやって下さい。

■通信販売(送料無料)

●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して申し込み下さい。商品お届け時に商品代金お支払い下さい。

●現金書留の場合
品名・機種名・氏名・電話番号を明記して現金書留で申し込み下さい。



Dragon Slayer®

The Legend Of Heroes

日本ファルコム株式会社 Falcom
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL 0425(27)6501 FAX 0425(28)2714


Falcom®
イース／イースII／ワンダラーズ フロム イースはそれぞれ楽しめますが続けてプレイすればさらに30倍は楽しめます。
シリーズだけど…
どのイースからでも始められます。
時代が勇気を求めている！
あの感動を、あの興奮を、さらに鮮やかなイメージで描きだされる。いま、新たなる冒険が幕を開けた。
ワンダラーズ フロム イース
Ys
WANDERERS FROM YS
By Falcom
■対応機種
●PC8801SR VAシリーズ5-2D（5枚組）
●PC9801 PC286シリーズ 5-2HD、3.5-2HD（3枚組）
※FM音源対応
※ジョイスティック対応
※2ドライブ専用
※PC9801シリーズは256K以上必要です。
※PC9801シリーズは2HD版のみ発売となりますのでご注意下さい。
※PC9801 Uでは動作しません。
●MSX2 3.5'-2DD（5枚組）
優しさから、感動へ。
前作のすべての謎が、いま興奮とともに解き明かされる。
冒険は、体験へ。そして思い出に。
さらに深く心に刻みこまれていく。
イースII
II
Ys
Ancient Ys Vanished The Final Chapter
■対応機種
●PC8801SRシリーズ 5'-2D（4枚組）
●PC9801 PC286シリーズ 5'-2HD、5'-2DD、3.5'-2DD（3枚組）
●X1-turboシリーズ 5'-2D（4枚組）
●FM-77AV専用 3.5'-2D（4枚組）
●MSX2 3.5'-2DD（3枚組）
6冊の書が綴るイースの謎。
いま、勇気を道標に、限りない冒険が始まる。
多くの感動を巻き起し、
PRGに新ジャンルを確立した傑作！
イースI
Ys
Ancient Ys Vanished
■対応機種
●PC8801SRシリーズ 5'-2D（2枚組）
●PC9801 PC286シリーズ 5'-2HD、5'-2DD、3.5'-2DD
●X1-turboシリーズ 5'-2D
●FM-77 3.5-2DD
●FM-7 NEW7 5'-2D（2枚組）
●FM-77AV専用 3.5-2D（2枚組）
●MSX2 3.5-2DD
OPEN
ファルコム・ショップ
ファルコムグッズ・ビデオ・CD・カセット・コミック何でもあるよ！
水曜日は、定休日で〜す♡
代々木セミナール
小田急
甲州街道
Falcom
ファーストキッチン
代セミ5号館
代々木
新宿
JR代々木駅から130m、JR新宿駅から700m
〒151渋谷区代々木1-55-2大和ビル TEL03(375)1917㈹







多くのファンに支えられて 数々の栄光を奪取!

■ログイン(アスキー)

◎イース
'87BHS大賞(ログイン・ベスト・ヒット・ソフトウェア大賞)3位受賞
'87BHS大賞サウンド賞
'87BHS大賞リアルタイムアドベンチャー賞
'87BHS大賞ゲームデザイナー賞

◎イースII
'88BHS大賞(ログイン・ベスト・ヒット・ソフトウェア大賞)大賞受賞
'88BHS大賞リアルタイムロールプレイング賞
'88BHS大賞サウンド賞(日本ファルコム)

■コンプティーク(角川メディアオフィス)

◎イース
'87SOFT大賞(読者が選ぶ今年のソフトの番付)大賞受賞
※毎月のTOP20、'87年10月に1位で登場以来、4位以内を19ヶ月連続で記録しました。
◎イースII
'88SOFT大賞(読者が選ぶ今年のソフトの番付)大賞受賞

■テクノポリス(徳間書店インターメディア)

◎イース
'87人気ゲームBest50 1位
◎イースII
'88人気ゲームBest50 1位

■POPCOM

◎イース
'87ポプコム大賞大賞受賞
◎イースII
'88ポプコム大賞大賞受賞

■アソコン別冊(辰巳出版)

◎イース
パソコンゲーム1989大集合1位

■'88ソフトウェア・オブ・ザ・イヤー(日本ソフトバンク)

◎イースII大賞受賞

■'89ソフトウェア・オブ・ザ・イヤー(日本ソフトバンク)

◎ワンダラーズ フロム イース大賞受賞

イースの世界は 無限に拡がりつづける!

■レコード/CD/カセット

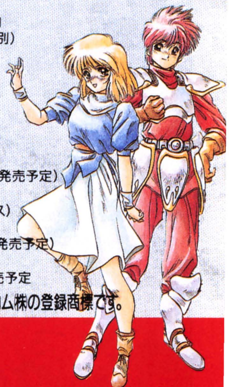
《キングレコード》
◎ミュージック・フロム・イースCD ¥2,812/CT ¥2,359
◎ミュージック・フロム・イースIICD ¥3,008/CT ¥2,637
◎交響曲イース CD ¥3,008/CT ¥2,637
◎ファルコム・スペシャルBOX'89 8cmCD(6枚組)¥7,323
◎THE VOCAL FROM Ys CD ¥1,545/CT ¥1,133
◎PLUS MIX VERSION From Ys, YsII, SORCERIAN & STAR TRADER CD ¥1,545/CT ¥1,133
《アルファレコード》
◎ファルコム・ゲーム・ミュージック CD ¥2,627/LP ¥2,070/CT ¥2,070
《アポロン音楽工業》
◎ザナドゥ VS イース CT ¥937

■書籍

《JICC出版局》
◎イース冒険の書 ¥1,200(税別)
《角川書店》
◎小説イース「失われた王国」¥430
《双葉文庫》
◎ゲームブック「イース戦慄の魔塔」¥420(税別)
《音教社》
◎ピアノソロ(イース全曲)¥2,000(税別)
《冬樹社》
◎イース グローバル ガイドブック 発売予定

■その他

《ファミコン》
◎イース(ビクター音楽産業)
◎イースII(ビクター音楽産業より発売予定)
《セガ MARKIII》
◎イース(セガ・エンタープライゼス)
《PC-ENGINE》
◎イース/イースII(ハドソンより発売予定)
《アニメ》
◎イース(キングレコード)より発売予定



■ワイ エス イースは、日本ファルコム㈱の登録商標です。

通信販売
(送料無料)

●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して申し込み下さい。商品お届け時に商品代金お支払い下さい。

●現金書留の場合
品名・機種名・氏名・電話番号を明記して現金書留で申し込み下さい。

日本ファルコム株式会社 Falcom
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオ-ビル
TEL0425(27)6501 FAX0425(28)2714

ソーサリアン

今までのゲームの常識を打ち破り、シナリオとメインプログラムを完全分離。だから、ソーサリアンの本体があれば、追加されるシナリオによって常に新鮮な気分で楽しめ、そしてより一層「ソーサリアン」の世界を深めていくことができるんだ！

120

7つの星をかけ合せて作る120種類の魔法。でも、魔法の使い方は人それぞれです。より知的に、より戦略的に、この魔法を使ってください。

RPG

アクション、アドベンチャー、パズルなど、さまざまなジャンルを取り込み、RPGの楽しさをさらにふくらませました。キャラクターの設定と成長、時間の概念、職業の選択など、これまでのRPGにはない新しい試みが満載です。

■ソーサリアンシステムのメモリマップ（のようなもの）

BIOS	メインプログラムの命令に従って、ディスクに読み書きしたり、プレイヤーのキー操作を読みとったり、サウンドを鳴らしたりする。
メインプログラム	シナリオを読んで、そのとおりに画面や音を出すようBIOSに命令する
シナリオ	まさにゲームシナリオそのものがかかれている
データ	グラフィック、マップ、BGMなどのデータが入っている

現在までに、追加シナリオがVol.3まで、そしてユーティリティーのVol.1と、爆発的人気を誇り絶賛発売中。この後も、ソーサリアンのいろんな企画が考えられています。将来には、ユーザーの君たちが作ったソーサリアンの世界ができるかも？
これからも、無限の可能性を秘めたソーサリアンにご期待下さい。



前作をしのぐ、ソーサリアンファン待望の追加シナリオ第一弾。AVGの要素が増えたので、謎解きが好きな人におすすめです。



魔性の島
沖合いのとある名も無き島で奇妙な事件が起きていた。島のすぐそばを通る船が次々と消息を絶っている。かつて、海賊の住家だったその島にいったいどのような謎が秘められているのだろうか？

いけにえの神殿
とある村の近くの古代遺跡に、一人の女神官がモンスターを従えて現れた。「新月の夜に若い娘をいけにえとしてさしださねば世界を破滅においやる」と言うのだが……。

悪魔に魅いられた花
数多くの貴金属を出す鉱山の村で、疫病がはやりだしたという情報が流れてきた。村のそばにあるカルデラの山の窪地に良く効く薬草が生えているというのだが、そこへの道は落盤のため閉ざされていた……。

ああ、ジョゼフィーヌは今何処に……
ケメケメ王国のプリンセス、マーベラの可愛がっていたペットのジョセフィーヌが、城の地下に広がるダンジョンに迷い込み行方不明になってしまったのだ!? さあ、大変だソーサリアン！ ジョセフィーヌを捜し出せ！

アマゾンの剣（つるぎ）
女だけの町、ヴァネルバの使者がペンタゥアへやってきた。王が行方不明になり、魔物が街を荒している というのだ！ さっそく、何人かのソーサリアンがヴァネルバへと旅立って行った……。





●PC-88SRシリーズ5' 2D ●PC-98F/VM/VX 5' 2DD ●PC-98U/UV/UX 3.5' 2DD ●X-1 turboシリーズ5' 2D ●PC-88VA専用5' 2DD 各3800円





戦国の世に巣くう"魔"を討て！ 日本を舞台にソーサリアンが活躍する。5' 2Dでは、2枚組になるほどの長編。追加シナリオ第2弾。



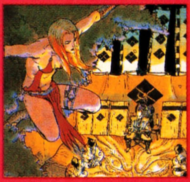
武田信玄の章
織田・徳川連合軍を三方ヶ原で打ち破り、快進撃を続ける武田信玄に魔の気配を感じるという。

織田信長の章
本州のほぼ半分を征服し、凄まじい戦いぶりを見せる信長に、ただならぬ魔の気配が感じられた。

豊臣秀吉の章
天下を統一したが、それだけでは物足りず朝鮮へと出兵した秀吉に魔がとりついていると確認された。

真田幸村の章
大阪夏の陣で死んだと思われていた真田幸村が魔の力でよみがえり家康の暗殺をもくろんでいるという。

徳川家康の章
徳川家康から江戸へ来るよう招待状が届いた。しかし、微弱ではあるが、江戸城から魔の気配が感じられた。


●PC-88SRシリーズ5' 2D（2枚組） ●PC-98F/VM/VX 5' 2DD ●PC-98U/UV/UX 3.5 2DD ●X-1 turboシリーズ5' 2D（2枚組） ●PC-88VA専用5' 2DD 各3800円

システムの解説

ここは剣と魔法の国



形にとらわれない自由な発想のもとに創造された進化するRPG。シナリオが増え続けるなど、画期的なシステムを取り入れた。

音もRPGの大事な要素。60曲のオリジナルBGMが、ゲームの世界をさらに盛り上げてくれます。

15本からなるシナリオ、その1本1本が他のRPGの1作品に匹敵する完成度の高さ、奥深いストーリーに魅了されます。

ロマンシア

緑豊かな北の王国ロマンシアで王女セリナ姫が何者かにさらわれたという事件がおき、援助を求める声が各地へとばされた。特に呪いをとく占い師と医者が必要だというのだが……。

失われたタリスマン

このところソーサリアンの町は奇妙な事件が数多く起こっていた。夏だというのに雪が降ったり木が突然枯れてしまったり……。自然をあやつる石タリスマンに何かあったのではないだろうか、そんなうわさが飛びかった。

天の神々たち

その日、山岳地方の村々から数多くのひとびとがソーサリアンの町へやってきた。「神々が天罰を下された」彼らは口々に叫んだ。このことを調べようと幾人かの冒険者が村へ向かった。



- 消えた王様の杖
- 暗黒の魔道士
- メデューサの首
- 氷の洞窟
- 盗賊たちの塔
- ルシフェルの水門
- 不老長寿の水
- 紅玉の謎
- ロマンシア
- 失われたタリスマン
- 囚われた魔法使い
- 暗き沼の魔法使い
- 呪われたクイーンマリー号
- 呪われたオアシス
- 天の神々たち

●PC-88SRシリーズ 5′2D(5枚組)
●PC-98F/VM 5′2DD(5枚組)
●PC-98U/UV 3.5′2DD(5枚組)
●X-1turboシリーズ 5′2D(5枚組)
●PC-88VA専用 5′2DD(5枚組)
各9800円



ユーザーのニーズにこたえ、魔法や武器の売買が簡単に。ソーサリアンの世界がさらに広がります。ファン必携のアイテム。



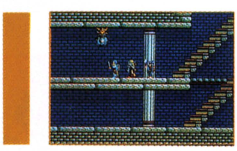
- 道具の売買
- 魔法をかける
- 名前の変更
- ユーザーディスク・ツール
- BGM
- 「ソーサリアン」クイズ
- お便りコーナー
- ドラゴンと戦う
- 「ミニミニソーサリアン」

魔法をかけるのが面倒くさい。もっと強い武器が欲しい。アイテムにかっこいい名前をつけたい等、ユーザーのみなさまの熱い要望におこたえするのが、このユーティリティーVol.2。これで君たちのソーサリアンの世界がぐんと広がります。ほかにも、キングドラゴンと闘うことができる。他機種のBGMが聞ける。遊び心いっぱいのミニミニソーサリアンなど盛りだくさんの内容。ソーサリアンファン必携のアイテムです。

●PC-88SRシリーズ5′2DD(2枚組) ●PC98F/VM/VX5′2DD ●PC98U/UV/UX 3.5′2DD ●X-1turboシリーズ5′2D(2枚組) ●PC-88VA専用5′2DD 各3800円



広大なピラミッド、神殿、迷宮のトラップをかわし、魔の本体ギルバレスを倒せ! 追加シナリオのシリーズ第3弾。



血ぬられた王家の秘宝

広大なピラミッドの中に不思議な力をもつピラミッドが隠されている。かつて1人の呪術師が探しにいった処、それきり消息をたってしまったという。

魔の下僕ガッシュの陰謀

美しいラ・フォーヌの森にギルバレスの下僕ガッシュが城塞を築き上げていた。ギルバレスのもとへ到達するためには、その城塞を通り越さなければならない。

心を失った姫君

ギルバレス島に近いリドニア王国で、チェルシー姫がさらわれたという。リドニア王はソーサリアンに姫の救出を託した。

嘆きの神殿

ギルバレスがいるという山の中腹に、神殿が立ちはだかっていた。迷宮の入口になっている神殿を何としても突破しなければならない。

魔王ギルバレスの迷宮

ギルバレスは、この迷宮の上、山の頂上にそびえたつ城の中にいるという。いよいよソーサリアンとギルバレスの最後の戦いが始まる。







●PC-88SRシリーズ5′2DD(2枚組) ●PC98F/VM/VX5′2DD ●PC98U/UV/UX 3.5′2DD ●X-1turboシリーズ5′2D(2枚組) ●PC-88VA専用5′2DD 各3800円

大事なご注意

追加シナリオ、及びユーティリティーには、同一機種・同一メディアの「ソーサリアン」が必要です。

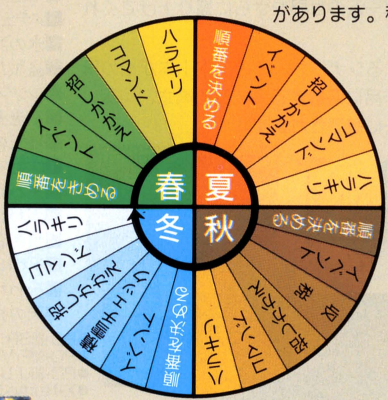
Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル



「HARAKIRI」質問コーナーでござる。拙

問1 ゲームの進行とイベントの数を教えてください。

答え HARAKIRIは一年を四つに分けた長さを一ターンとし、一ターンごとに自分の番が来ます。一ターンの間に起きることは図のようになっています。イベントはターンの初めにランダムに起きます。これはある国で突然起きる出来事で、ラッキーな場合とアンラッキーな場合があります。種類は十九あり、一年中起きるものもあれば、季節ごとに決まっているものもあります。

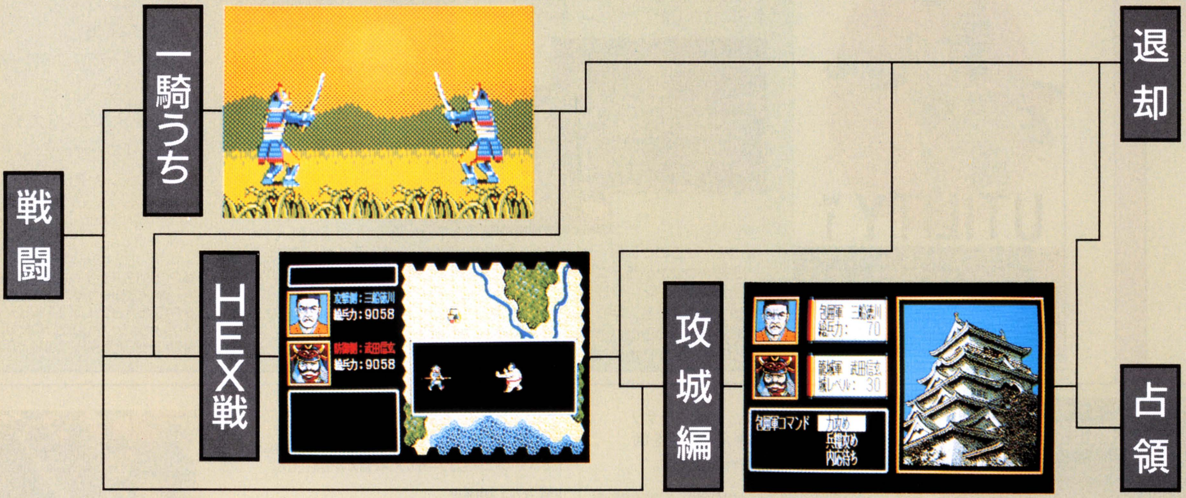




上段左から花見（春）、日照り（夏）、豊作（秋）、下段左から地震（一年中）、海賊（一年中）、帝(ミカド)(一年中)。

問3 戦闘システムについて教えてください。

答え 戦闘コマンドを選び、どの領地にどの武将を向かわせるかを決めると戦闘が始まります。敵が一騎打ちをしかけてきたり、いきなり城攻めになることもあります。



HARAKIRI（ハラキリ）

- PC-88SRシリーズ・VAシリーズ・PC-98DO対応/5"-2D 4枚組
- 標準価格8,700円（税別）

■スタインバーグ氏による忍者研究書「忍者本」付き

GAME ARTS
株式会社ゲーム アーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F
TEL. 03(984)1136

者、スタインバーグがみんなの質問にお答えしよう。

問2 武将の人数は何人なのですか。

答え 領土を持ち全国制覇を目指す「大名」の部下を、「武将」と言い、一大名につき18人まで持つことができます。武将が戦闘やハラキリにより死んだ場合はまた別の武将を雇いいれます。武将は全部で三三一人作られています。



源頼朝　伊達政宗　上杉謙信　武田信玄　三船徳川　織田信長　石田三成　豊臣秀吉　明智光秀　毛利元就

- 大名19人
- 武将331人
- 忍者50人



平清盛　足利尊氏　北条氏康　S.小杉　島津義弘　大老井伊　一向顕如　フビライ　ペリー

問4 コマンドはいくつあるのですか。

答え 自分の番に使えるコマンドは全部で八種類あり、それぞれの種類に最大四つ、全部で二十六種類になります。戦闘や築城など、お金がないと使えないコマンドもあります。







カーソルによる、簡単なコマンド操作。
見やすいウィンドウ表示。

問5 タイトルにもあるHARAKIRI（ハラキリ）はゲームの中でどのように行なわれるのですか。

答え 武将が持っている能力値に「恥パラメータ」というものがあり、この数値がある値になると「恥をそそぐため、切腹します」と言って切腹をしてしまいます。切腹をすると、その武将の部下である兵までもいなくなってしまいます。恥が増える原因は、戦闘に負けた場合のほかにいくつかあります。大名から命じられて切腹する場合もあります。恥はお金を与えるなどして減らすことができます。



●登場する人物・団体名・地名はすべてフィクションです。実在の人物・団体名・地名とは一切関わりありません。

世界初のカルチャーギャップ戦国シミュレーション！



12月下旬発売

- 操作が簡単！
- 新ルール導入！ 疾風怒濤のカルチャーギャップ戦国シミュレーション
- 忍者による情報工作で敵をかく乱できる
- 4人で遊べるマルチプレイモード機能搭載
- 19種類のイベントがゲームに緊迫感を与える
- 未知の敵、第三勢力を迎えてのバトルロイヤルが展開される

日本文化愛好家、J.S.スタインバーグ氏が作成した戦国時代のシナリオを、ゲームアーツが、かつてない戦国シミュレーションゲームに仕上げた。
まったく新しい展開、予想もできなかった敵の侵入、意外なイベントの数々により、いままでの戦国シミュレーションにはなかった新鮮な刺激を満載！カルチャーギャップが生み出したパラレルワールドの浮遊感覚を体験しない手はない！

▶ゲーム アーツの通信販売はなんと翌日発送！ 下記の銀行口座にゲームソフト代と3％の消費税を併せたものをお振り込み後、ゲーム アーツまで電話でお知らせください。入金確認後、ただちに宅急便でお送りします。また現金書留もご利用いただけます。（氏名には必ずフリガナをお書きください。また送料は無料です。）

住友銀行池袋支店　普通口座1102614

GAME ARTS

FIRE

THEXDER THE SECOND CONTACT



かつて，宇宙船レイピナと最初の接触（FIRST CONTACT）をした謎の小惑星ネディアムが，４年の歳月を経て，ついに太陽系に出現！　しかも，２４８時間後に地球と衝突の可能性が!?

地球人類の存亡をかけて，最新変形機動兵器「ファイアーホーク」が発進する!!

イラスト　末弥　純

HAWK

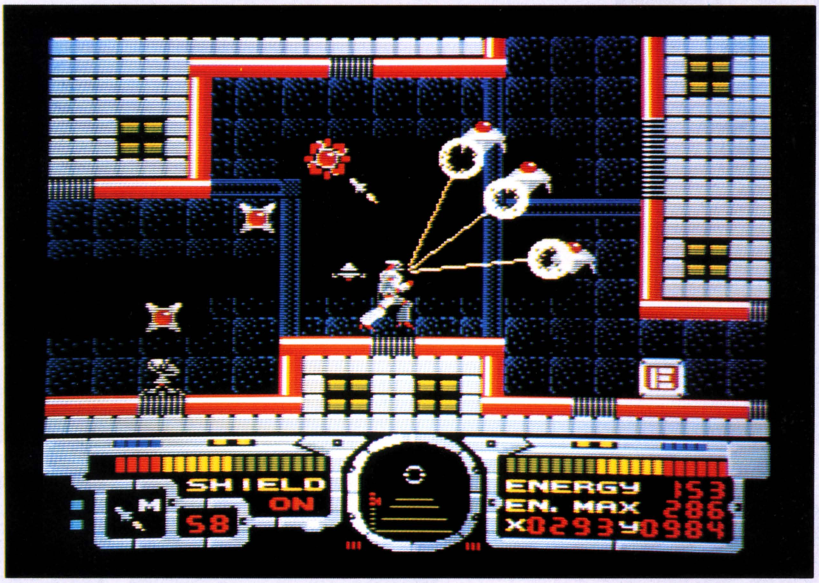
ファイアーホーク　―テグザー2―

たとえば，ここがスゴイ．

ファイアーホークの後ろについてくるＵＦＯのようなキャラは，オプションキャリアーだ．サブウェポンを３個まで搭載できるほかに，盾の役割も果たすスグレものだぞ．

ファイアーホークのレーザーは全自動照準＋毎秒15連射が可能！　むらがる敵も，一瞬で消滅させてしまう超強力兵器だ．

新たに開発されたオートホーミングミサイル．一番近くにいる敵をロックオンして，その敵をどこまでも追尾する高機動ミサイルだ．レーザーの20倍の破壊力がある．



画面は高速８方向２重スクロール．いつでも自由に動きまわれるのも，ファイアーホークならでは．

パラボラアンテナをつけた通信ポッドに接触すると，宇宙船レイピナと交信して，司令を受けることができる．

選択しているサブウェポンの種類と残数は，ここのウインドに表示される．各種武装を活用して，君だけの攻略法を見つけだせ！

『Ｅ』と書いてあるのはエネルギージェネレータ．回収するとエネルギーの変換効率が上がって，エネルギーマックスを上昇させる．

状況に応じて表示が変わる，多機能モニタ．通信中には，相手の顔が表示される．また，ウェポンセレクトのゲージもここに出る．

シールドも一種の武器だ．ファイアーホークを敵から守るだけではなく，敵に接触させれば，大きなダメージを与えることができる．

見やすく配置された計器類．エネルギーの残りや，ファイアーホークの現在位置などが，一目でわかるようになっている．

■いつでもどこでも状況にあわせて，ロボット・飛行機の２形態に変形することが可能！■サブウェポンは以下の６種類．①ダートミサイル…威力はホーミングミサイルの３倍．②ECM…強力電波で，敵の弾をシャットアウト！　③ストッパー…一定時間敵の動きを止める．④ナパーム爆弾…地表の敵を焼きつくす．⑤フラッシャー…究極の最終兵器．画面にいるすべての敵を破壊する！　⑥エネルギータンク…エネルギーを一度だけ満タンにしてくれる．■セーブやロード，コンティニューが使用可能．最大８か所まで記録することができる！　■新開発オリジナルミュージックドライバーによるド迫力BGM．■操作法を簡単にマスターできる演習ステージ付き．教官が優しく教えてくれるぞ．

好評発売中

■PC-88SRシリーズ(4枚組)2ドライブ専用　NEC社サウンドボードII・FM音源対応　ジョイスティック対応
■MSX2(2枚組)　♪　S-RAM対応
標準価格7,800円(税別)

GAME ARTS

株式会社ゲーム アーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9
第一池袋ホワイトビル7F
TEL．03(984)1136

▶ゲーム アーツの通信販売はなんと翌日発送！　下記の銀行口座にゲームソフト代と3%の消費税を併せたものをお振り込み後，ゲーム アーツまで電話でお知らせください．入金確認後，ただちに宅急便でお送りします．また現金書留もご利用いただけます．（氏名には必ずフリガナをお書きください．また送料は無料です．）　住友銀行池袋支店 普通口座1102614

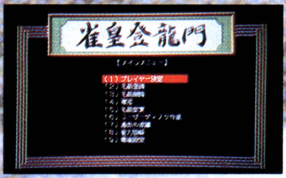
GAME ARTS

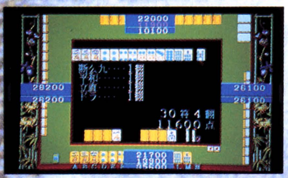
日本プロ麻雀連盟認定

じゃんおうとうりゅうもん

雀皇登龍門

好評発売中





- 日本プロ麻雀連盟による級位認定（昇級試験）機能.
- 競技麻雀のできる日本初の麻雀ソフトウェア.
- 1988年度プロテスト問題と，オリジナル実力テストが付いています.
- 二者選択の質問による雀力判定で，あなたの実力をチェック.
- 半荘終了時に打ち筋を診断し，あなたの実力アップに貢献します.
- 対戦相手は個性豊かな27人.

■PC-9801シリーズ（ユーザーディスク付）　標準価格9,800円（税別）

- 5″-HD, 3.5″-HD, 5″-DD（通販のみ）, 3.5″-DD（通販のみ）
- 400ライン・カラー・モニタ専用　●要メインRAM 384KB以上　●FM音源ボード対応

日本プロ麻雀連盟相談役
小島武夫

私が麻雀を始めた頃は，麻雀ソフトなど想像したこともなかったが，近頃ではその種類も増えそれぞれ個性を持つようになってきた.

しかし，競技麻雀に真向から取り組んだものはなく，その意味では「雀皇登龍門」は，新しいソフトの世界を提示してくれると思う.

日本プロ麻雀連盟会長
灘麻太郎

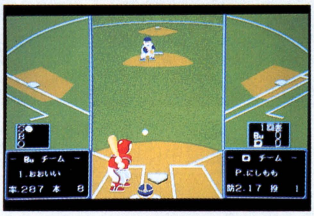
プロ連盟が「雀皇登龍門」を監修できたことは，大変うれしいことです．競技麻雀とプロテストをコンセプトに置くという発想は，麻雀打ちにとっても興味深いことですし，これから一般の人たちにもプロの世界を知ってもらう良いチャンスだと思います.

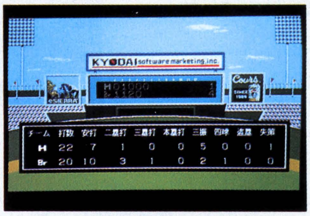
日本プロ麻雀連盟副会長
鈴木ひろし

このソフトの特徴である個人データの表示は，打ち筋をチェックすると同時に，自分のクセもチェックできるとあって，実際の麻雀でも欲しい付加機能である．これを使ってユーザーの方々は，自分の腕の向上に役立ててほしい.

好評発売中

プロ野球 ファミリースタジアム





ファミリースタジアム 89年度ペナントレース版

©株式会社 ナムコ

■PC-88VA専用5″-2HD（2枚組）　標準価格6,800円（税別）

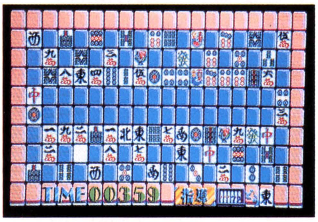
デュアル ジョイポートがあるともっとたのしい!!
ジョイスティックが2本接続できるように，拡張するユニットです．
標準価格 3,800円（税別）

好評発売中

ぎゅわんぶらあ

自己中心派 麻雀パズルコレクション

麻雀牌を使ったパズルゲームです！





■PC-88SRシリーズ　標準価格4,800円（税別）

Copyright © 片山まさゆき/講談社・ヤングマガジン

GAME ARTS
株式会社ゲーム アーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9
第一池袋ホワイトビル7F
TEL．03(984)1136

▶ゲーム アーツの通信販売はなんと翌日発送！　下記の銀行口座にゲームソフト代と3%の消費税を併せたものをお振り込み後，ゲーム アーツまで電話でお知らせください．入金確認後，ただちに宅急便でお送りします．また現金書留もご利用いただけます．（氏名には必ずフリガナをお書きください．また送料は無料です．）　住友銀行池袋支店 普通口座1102614

Ultima® III

Exodus



今、君が壮大な歴史の証人となる

ロード・[illegible]ティシュは周辺諸国を併合して、ついにブリタニア王国を建国した。しかし永遠に続くかと思われた平和も20年しか続かなかった。
「夜空に凶星が走るとき、ブリタニアは再び恐怖の王国になる」実は、2つの暗黒時代を作りだしたものどもが、呪いを結集させ、封じ込められている悪の化身・大蛇エクソダスを甦えらせようとしていたのだ。ついにエクソダスは胎動を始め、世の中に不吉な現象が起きだした。そして凶星が駆けた。
かくしてロード・ブリティッシュは再び国中の勇者にエクソダスの封じ込めをできるものはいないか、と問いかけた…。

■対応機種■ 各 **¥8,800**（特製マップ付き）

●PC-9801シリーズ	5″2HD	F88F5555
	3.5″2HD	L88F5555
●PC-8801SRシリーズ	5″2D 2枚組	M88R5555
●PC-88VA	5″2HD	F88A5555
●XI/C/turboシリーズ	5″2D 3枚組	M88J5555
● MSX2 MSX2+	3.5″2DD	L88Y5555

ORIGIN

NOW ON SALE

NOW ON SALE

Ultima® II

Revenge of Enchantress

PC-9801(5″2HD, 5″2DD, 3.5″2HD)/PC-88VA(5″2HD)/PC-8801SR Series(5″2D)/X1turbo Series(5″2D)/MSX2(3.5″2DD)

発売元／株式会社ポニーキャニオン
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31 PONYCA事業部 ☎03-221-3161

販売元／株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 第2営業部 ☎03-221-3131

札幌支店／011-232-5151 仙台支店／022-261-1741 東京支店／ 03-221-3271 名古屋支店／052-562-0111
大阪支店／ 06-541-1971 広島支店／082-243-2915 福岡支店／092-751-9635 ニッハンポニー／03-222-1431

PONY CANYON
PONY CANYON INC.

OFFICIAL

Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTER PRODUCT

POOL OF RADIANCE



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

TSR, Inc.

日本語版

AD&D®

第2弾

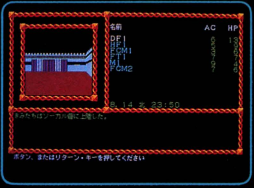
ファンタジーRPGタイプ

数千年の時の流れが、いま止まる。
そして、戦いの中から多くの伝説が生まれた。

プール・オブ・レイディアンス

フランを解放せよ！

「プール・オブ・レイディアンス」の舞台は、〈月海〉と呼ばれる内海の北側の地で展開する。話の中心となるのは、「ストジャナウ川」河口にある「フラン」と呼ばれる都市である。この都市は、はるか数千年前に最盛期を迎えたが、外敵の侵入により、しだいに荒廃し、やがて、人住まぬ廃墟となった。「フラン」は、その後いくたびの盛衰をくりかえしたが、今日の「フラン」は、「新市街」に住む「評議会」を中心とする人間の軍と、「旧市街」に住む「邪悪」な軍が戦っている。





●PC-9801シリーズ〈2HD〉 F98F5124
●PC-9801シリーズ3.5"〈2HD〉 L98F5124
●PC-88VA 5"〈2HD〉 F98A5124

〈各〉¥9,800

●PC-8801SRシリーズ 5"〈2D〉 M98R5124
●X1turboシリーズ 5"〈2D〉 M98J5124
来春発売予定

〈12月21日発売〉

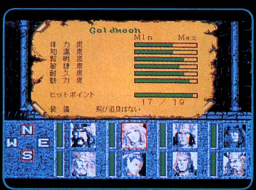
OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons
COMPUTER PRODUCT



●第1弾―アクション・タイプ●

ヒーロー・オブ・ランス

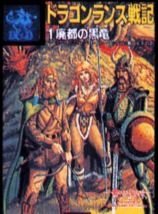
神々の怒りにより、〈大変動〉が起きて300年余り。〈暗黒の女王〉タキシスはその魔手をクリンに伸ばそうとしていた。しかしタキシスの恐るべき力に対抗できる唯一の力、信仰心はすでに人々の心になかった。「ランスの仲間たち」は人々に信仰心を蘇らせるために、〈まことの癒し〉をもたらすミシャカルの円盤をサク・ツァロスの神殿から持ち帰るべく、苦難の冒険に旅立つのだった。RPGのアクション部分に重点をおいて仕上げられた「ヒーロー・オブ・ランス」。緻密に描き込まれたキャラクター、戦闘、魔法、隠されたアイテムなどをめくるめくAD&D®の世界が展開する！



●PC-9801シリーズ 5"2HD F75F5122
●3.5"2HD L75F5122
●PC-8801SRシリーズ 5"2D(3枚組) M75R5122
●PC-88VA 5"2HD F75A5122
●X1turboシリーズ 5"2D(4枚組) M75J5122

〈発売中〉

〈各〉¥7,500



（富士見文庫）

AD&D®を小説で楽しむ！

「ドラゴンランス戦記」

DRAGONLANCE® CHRONICLES "Dragons of Autumn Twilight"
by Margaret Weis and Tracy Hickman
Copyright ©1984 by TSR, Inc.
Translated by Hitoshi Yasuda.
First published 1987 in Japan by FUJIMI SHOBO, Inc.

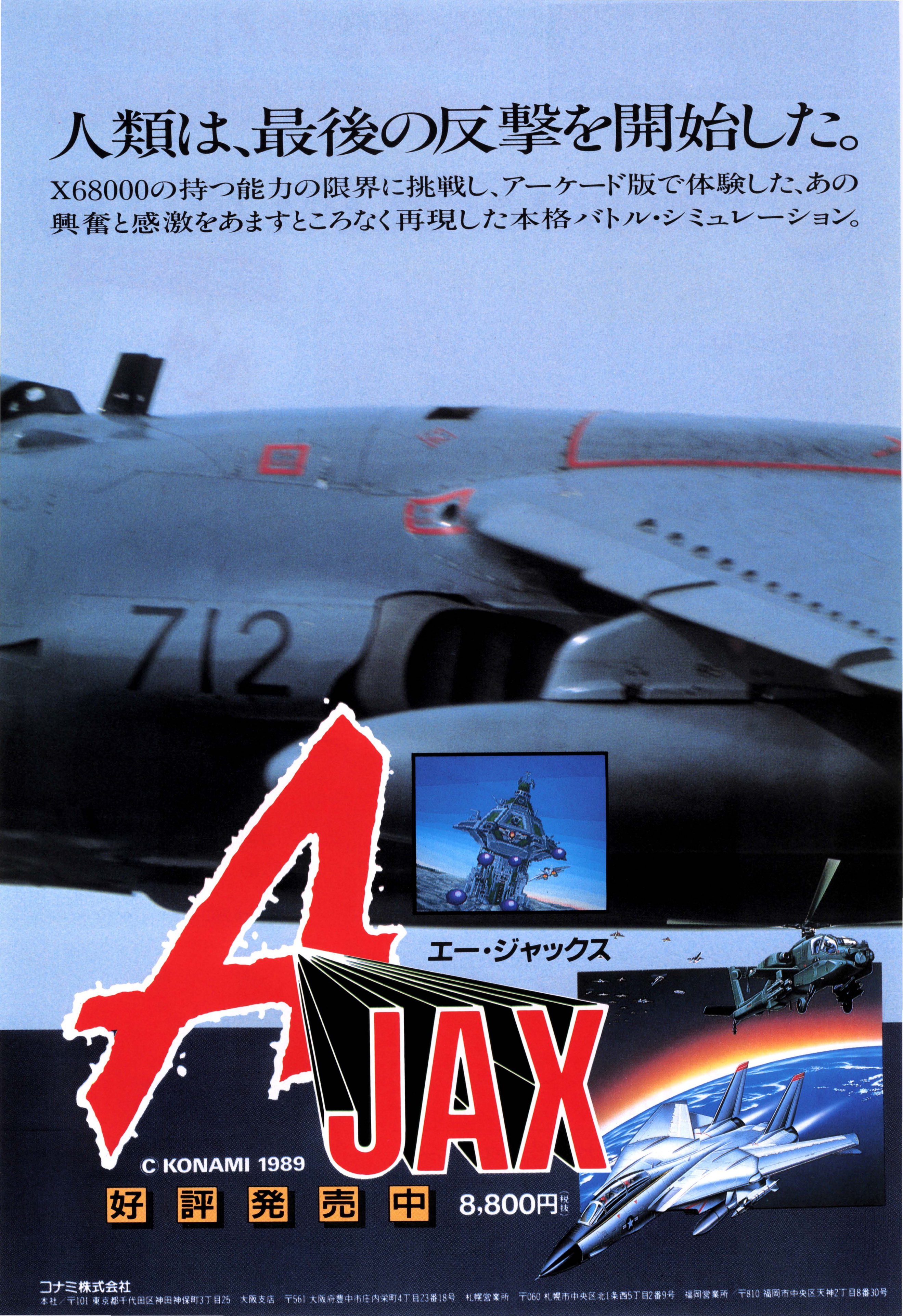
「プール・オブ・レイディアンス」春発売予定
上下巻〈各〉500円(予)

PONY CANYON INC.
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31
(株)ポニーキャニオン ポニカ事業部 ☎03-221-3161

販売元 株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ニューポニービル
第2営業部 ☎03-221-3131

札幌支店／011-232-5151 仙台支店／022-261-1741 東京支店／03-221-3271
名古屋支店／052-562-0111 大阪支店／06-541-1971 広島支店／082-243-2915
福岡支店／092-751-9635 ニッパンポニー／03-667-3741


KONAMI
コナミ初のX68000用本格移植。
VRAM回転、拡大、縮小機能搭載。
2D・3Dリアルシミュレーションでの壮絶空中バトルファイト。
週刊テレホンサービス実施都市
【北海道地区】札幌011(241)4900 【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000 【関東地区】東京03(262)9110 【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399 【九州地区】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 鹿児島0994(72)0606
ダイヤルは正確に!


人類は、最後の反撃を開始した。
X68000の持つ能力の限界に挑戦し、アーケード版で体験した、あの興奮と感激をあますところなく再現した本格バトル・シミュレーション。
AJAX
エー・ジャックス
© KONAMI 1989
好評発売中
8,800円(税抜)
コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店　〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所　〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

2大レーベル大競演!

●発売元
キングレコード株式会社

〈完全限定盤〉

こなみ すぺしゃる みゅ〜じっく 千両箱

disc 1★コナミ矩形波倶楽部スタジオ・ライブ!

disc 2★めぐぴんの矩形波探偵団
①CM曲アレンジ・バージョン
②Mr.モアイのサウンド㊙テク講座
③ファミコン・エンディング・ベスト10
④コナミの最新ゲーム情報



disc 3★コナミ・ゲームサウンドヒストリー1980〜1985
アーケードゲームBGMを
年表に基き32曲網羅!

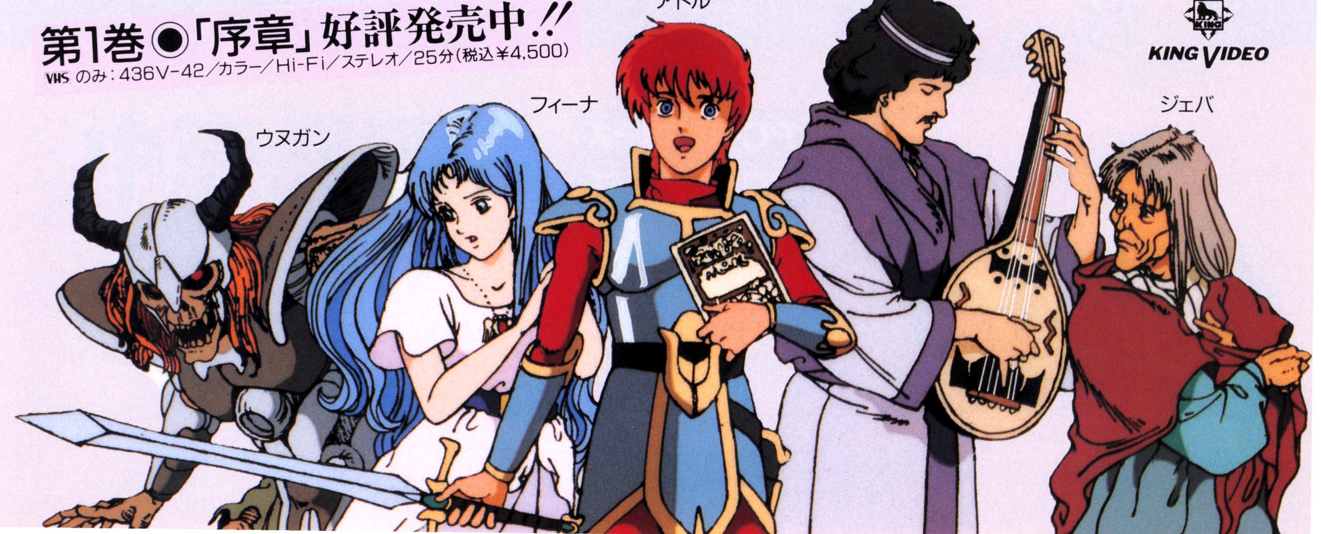
12cmCDフル・アルバム3枚組
(各60〜70分収録)
税込 ¥6,798 CD(3枚組) 220A-7721〜23

◆豪華特典 ①コナミ卓上カレンダー(ポスター図柄) ②特製メタル・ステッカー ③コナミ・アーケード・ゲーム年鑑 ④サウンド・クリエーター度・チェック・シート

★デザイン、色彩等に変更のある場合もあります。 ★内容、収録時間等に変更のある場合があります。 ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

第1巻◉「序章」好評発売中!!
VHS のみ:436V-42/カラー/Hi-Fi/ステレオ/25分(税込 ¥4,500)

KING VIDEO

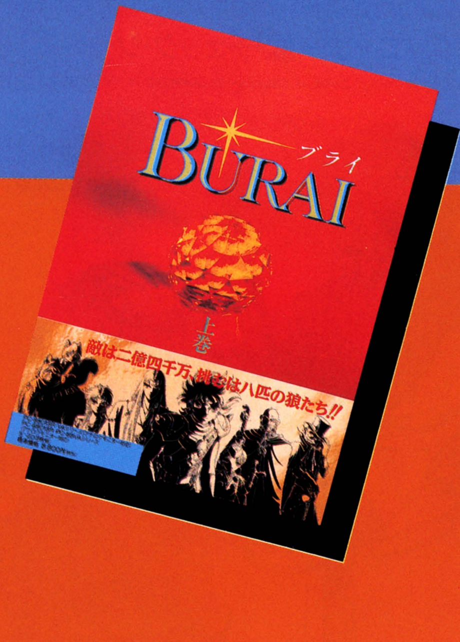


BURAI ブライ 上巻









PC-88シリーズ
PC-98シリーズ

好評発売中

- PC-8801SR以降
- 5"-2D(9枚組)
- 標準価格 8,800円(税別)
- MSX2開発中

- PC-9801 VMシリーズ以降、要640KB
  (VM2は16色ボードが必要です)
- 3.5"-2HD, 5"-2HD(4枚組)
- 標準価格 8,800円(税別)

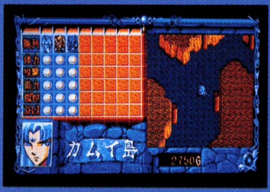
噂の超大作が、ついにその全容を現した。

40分におよぶオープニングをはじめ、各章のイベントシーンやエンディングなど随所に、
荒木伸吾&姫野美智がすべての原画を描いたアニメ・シーンが、登場し、壮大なシナリオの世界深くへと、
プレイヤーを誘い込む。SHOW-YAのBGMに乗って、壮大な光と闇の対決をつづる完結巨編、
〈BURAI上巻〉ついに登場!!











●オープニング
●第一部 ●ザン・ハヤテの章……………………ギバ島
●フロット兄妹(ゴンザ&マイマイ)の章……ヒューイ島
●幻左京の章……………………カムイ島
●ロー・タム一家の章……………………モード島
●アレック・ヘストンの章……………………ソレス島
●ロマール・セバスチャン七世の章……………ベルンバ島
●リリアン・ランスロットの章……………アラメンテ島
●第二部 ●オーフニング
●八王の章……………………ザイアス大陸
●エンディング

CD
好評発売中
●「ブライプロトタイプ」
●「ブライ全曲集 ALL SOUNDS OF BURAI」
ゲームバージョン収録

●シナリオ/飯島健男
●キャラクターデザイン・作画/荒木伸吾&姫野美智
●サウンドプロデュース/SHOW-YA

●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00~17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)

RIVERHILL SOFT
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL 092-771-3217

J.B.HAROLD 3



D.C. CONNECTION

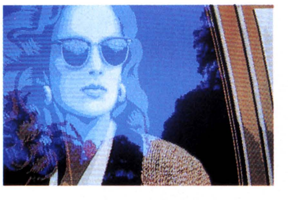
Washington D.C., the center of the huge power which moved the world.
The district remains silent though it is field.
with ugly aspiration and power struggle in reality.
In the corner is Arlington Cemetery where many many soldiers were buried,
and J.B. Harold was standing there. The murder case has begun again.



リバティタウン警察署長ウォルター・エドワースが、ワシントンD.C.への出張中に、
何者かの手で射殺された 現場は、アーリントン墓地の中にあるケネディの墓の前
所持していたはずの連邦警察の秘密捜査書類は、姿を消していた
そして数日―――犯人として市警に逮捕されたのは、
事もあろうに彼の息子・フレデリックだった…… 事件の経緯に不審を抱いた
リバティタウン警察はJ.B.ハロルドを派遣、真相究明に乗り出す
スキャンダラスな事件の背後に潜む腐敗、麻薬の影―――超大国のかけりを
感じながら謎を追うJ.B.の胸に、この街で過ごした青春への複雑な思いが
交錯する アメリカの中枢都市・ワシントンを舞台に繰り広げる
本格ハード・ミステリーの大作、ついに完成

すべては、一発の銃声から始まった。





PC-9800版画面

ワシントンを舞台におくる待望のシリーズ第三弾、ついに登場！

J.B.ハロルド事件簿♯3

D.C.コネクション

愛と死の迷路

発売中 PC-9800シリーズ

■PC-9801シリーズ，PC-286シリーズ
●増設RAMボード対応(I/Oバンク方式のRAMボード)
●RAM384Kバイト以上必要
■5"-2HD, 3.5"-2HD(ゲームディスク2枚＋J.B.デジタルインデックス1枚)
■マウス専用、アナログモニター対応、FM音源対応
標準価格9,800円(税別)

発売中 PC-8800シリーズ

■PC-8801シリーズ(SR以降)
■5"-2D(ゲームディスク4枚組)※J.B.デジタルインデックスは付いておりません。
■マウス、キーボード対応、アナログモニター対応、FM音源対応
標準価格8,800円(税別)

新発売 MSX2, MSX2+

MSX2 MSX2+ 2DD S-RAM対応

■ゲームディスク3枚組※J.B.デジタルインデックスは付いておりません。
■マウス、キーボード、ジョイスティック、ジョイパッド対応
■自然画のワシントン風景コレクション入り
標準価格 8,800円(税別)

●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00～17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)
◈リバーヒルソフトでは、ただいま開発スタッフを募集しています。詳しくは、人事担当城内までご連絡下さい。

RIVERHILL SOFT

株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL.092-771-3217



好評発売中!

BASHO HOUSE

聖地イシュ・バーンに押し寄せる魔軍の一団。謎の力を秘めた少女タムリンは、乳兄弟のアトルシャンを呼び出すために、運命の角笛を吹きならした……。

夢と冒険、スリルとサスペンス、裏切りと友情、哀しみと喜び、そして愛と憎しみ。2年の歳月をかけて、あらゆる要素をつめ込んだこのゲームは、プレイヤーを冒険の世界にひきずり込む無限の宝箱。

人工知能採用の戦闘モード、本当の旅を実感できる160㎡を越える巨大マップ、それぞれに思惑を秘めた味方キャラがおりなす重層的シナリオ、随所に散りばめられたビジュアルを備えたイベント群……。

いよいよ、冒険が始まる。

PC-9801シリーズも12月15日頃発売予定だっ!

EMERALD DRAGON

ロールプレイングゲーム

エメラルドドラゴン

PC-8801SRシリーズ専用・6枚組 ¥8,800

PC-9801シリーズ(VM以降)12月15日頃発売予定

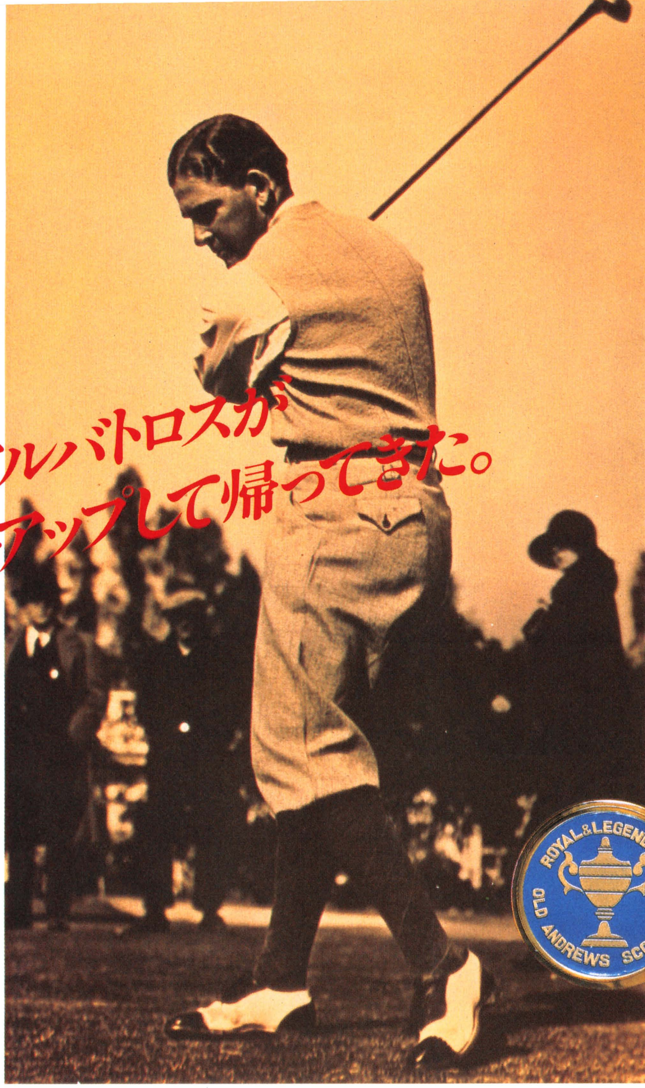
予告より大幅に遅れました。お許し下さい。

■上記価格に消費税は含まれておりません。

企画・制作 バショウ・ハウス　製作 グローディア

BASHO HOUSE

〒101 東京都千代田区神田神保町1-39 和光第一ビル5F ☎03-219-6123



あのアルバトロスが パワーアップして帰ってきた。

アルバトロス2/ MAST

操作性を高め、実戦ゴルフの楽しさを満載したリアルタイム・ゴルフ。

ゴルフ発祥の地、英国オールド・アンドリュース。
そこで繰り広げられる、
1920年代のシックで優雅なゴルフ……。
由緒ある名門コースで展開するエキサイティング・プレイ。
アナログ対応のグラフィックス、全操作マウス対応、
ボールの弾道・飛距離を表すウインドウ画面など
前作にはない新機能を満載。
操作性の向上をメインにバージョン・アップした
「アルバトロス2」は、誰でも気軽に
臨場感あふれるプレイが体験できるゴルフゲーム。
リアルにシミュレートされた風を読み、
変化に富んだホールを自分の技とパワーで攻略する。
それがリアルタイム・ゴルフ「アルバトロス2」の醍醐味だ!

5つのモードで自由にエンジョイ

【ストロークプレイ】
1～3人で、合計スコアを競うストロークプレイ。全3コースをラウンドし、トップになったら勝ち! ベスト・スコアにチャレンジしよう!

【トーナメントプレイ】
出場者は12人。4日間にわたる長期戦で、はたして何位を獲得するか!?君が1パーティー(3人)の一員となり、他の2名は友達でも、登録されているキャラクターから選んでもOKだ。

【マッチプレイ】
君の友達と1ホールアップ形式で対戦。即、勝敗を決めたいならこのモードが最適。交互にマウス・プレイができるので、操作性も抜群だ。

【ビジュアルマッチ】
ゲームに登録されているキャラクターとマッチプレイで勝負。8人と対戦し全員に勝つと見事エンディング! セーブ機能もあり、9ホールごとにビジュアルも表示される優れモノ!

【トレーニングモード】
コース選択はもちろん、風の有無や風向きの選択もOK。ホールの特徴をキャディからアドバイスしてもらうこともできる、練習モード。キャディ役はなんと、テレネットイメージガール"麻生優子"だ!

RENO
Renovation Game

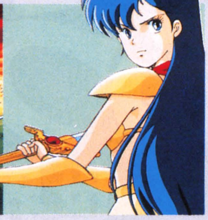

夢幻戦士 The Fantasm Soldier
ヴァリスII
X68000版に優子登場。
新たな感動を乗せオリジナル開発されたバトル・アクション・ファンタジー。
絶賛発売中！
X68000版(5"2HD)¥9,800
すべてオリジナル開発され登場する待望のX68000版。
全グラフィックスは、新たに描きおこしたオリジナル。
敵キャラの攻撃方法やマップが改良され、ゲームバランスも一新。
アーケード・ゲームに迫る完成度の高い仕上がりです。
PCMによる会話は、なんとオープニング・エンディングの両方に起用。
ヒロイン優子役の声は、イメージガール"麻生優子"が熱演！
待った分だけ新しいX68000版・ヴァリスII。
ヴァリスII
Fantasm Soldier
ヴァリスII
Fantasm Soldier
発売中
X68000(5"2HD 1枚)
¥3,980(税込)
めいず君までの全171曲+ヴァリスII3曲を収録！
X68000もオーディオになる。
TELENET
MUSIC
BOX
発売中
PC-88SR PC-98VM/UV
MSX2/2+ ¥8,800
PCエンジン(CD-ROM²) ¥6,780
ご注意
お求めの際、パッケージ裏面記載の注意書きをよくご覧になって、お手持ちの機種での動作をご確認の上、お買い上げ下さい。
※お求めは近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、直接当社にお申し込み下さい(送料無料)
※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。
※表示されている製品の価格に消費税は含まれていません。
RENO
Renovation Game
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159

テレネット・セレクション

TELENET SELECTION



スーパーアルバトロス
(PCエンジンキャラクター)



ヴァリスII
(PCエンジンキャラクター)

12/13 ON SALE

1989年度版、日本テレネット・サウンドの名曲をセレクトした集大成!
「アルバトロス2/マスターズ・ヒストリー」「夢幻戦士ヴァリスII」を始め、
全曲スタジオ録音によるハイパーサウンドでメドレーを含む全10タイトルの代表曲を収録。
リアレンジ・バージョンをプラスした充実のオールリメイク版!

CD■TOCT-5617(税込定価¥2,530 税抜価格¥2,456) MT■TOTT-5617(税込定価¥2,250 税抜価格¥2,184)



レッドアラート
(PCエンジンキャラクター)



コズミックファンタジー
(PCエンジンキャラクター)



めいず君



サイバーシティ



アルバトロス2/マスターズ・ヒストリー



ヴァリスII



XZR II



DEATH BRINGAR

いま、ゲームサウンドが熱い。



日本テレネット・イメージガール

麻生優子

12月13日
東芝EMIインヴィクタス
(INVICTUS)
レーベルよりデビュー

アルバトロス2/マスターズ・ヒストリーのテーマ曲
「マイシュガーベイビー」

夢幻戦士ヴァリスIIの挿入曲
「悲しみのWhite Day」

作詩:miss花の種 作曲・編曲:小川史生
CD-S■TODT-2458(税込定価¥930 税抜価格¥903)



「テレネット セレクション」
「アルバトロス2のテーマ・マイシュガーベイビー」
CD.MTプレゼント!
詳しくはこの本のスピリッツの特集をみてネ!

●お求めはお近くのレコード店で………
●お問い合わせ先/〒107 港区赤坂2-2-17 東芝EMI㈱CD事業推進部 TEL03(587)9005

好評発売中!ゲームミュージック「夢幻戦士ヴァリスII」 CD▶CT28-5530(税込定価¥2,575 税抜価格¥2,500) MT▶ZT24-5530(税込定価¥2,266 税抜価格¥2,200)

INVICTUS 心への音楽 TOSHIBA EMI

もう逃げられない!

世界を興奮させたRPG完成間近!!

世界中が熱狂!

GO WITH A WINNER!

Tilt Magazine and French TV. Canal+:(フランス)
Best Role Playing Game 1988
Best Sound Track 1988

Germany's PowerPlay Magazine:(ドイツ)
Best Role Playing Game 1988

Computer Play Magazine:(アメリカ)
Game of the Year 1988
Best Atari ST Game 1988

Dragon Magazine:(アメリカ)
The "Beastie" Award
Best Atari ST Title 1988

France's 4 Generation Magazine:(フランス)
Game of the Year 1988

The Adventurer's Club of the U.K.:(イギリス)
The "Golden Sword" Award
Best Role Playing Game 1988

The United Kingdom Software Industry Awards '8
Adventure Game of the Year 1988 (イギリ
Best Selling Atari ST Title 1988

Computer Gaming World Magazine:(アメリカ)
Special Artistic Achievement Award

Dungeon Master



1990年初頭ドラマが始まる・・・・

ダンジョン・マスター

■PC-9801VM/VX/RX/DO 5FD 2HD ■PC-9801UV/UX/CV/LV/EX/ES 3.5FD 2HD ■X68000 5FD 2HD

豪華ブックレット付 ¥9,800(税抜)

■発売 ビクター音楽産業株式会社

(通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい (送料無料) 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業株〈通信販売係〉)

FTL

12月16日 新発売

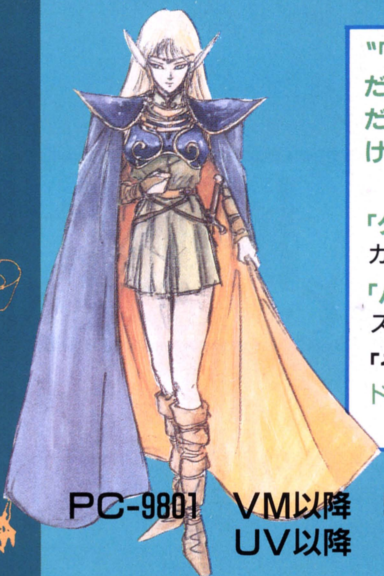
ロードス島戦記

福神漬（ふくじんづけ）



ロードス島の大地が育んだ
自然の幸をじっくりと漬けこみました。
豊かな風味と歯ごたえを
ぜひ一度味わってみて下さい。





"「ロードス島戦記」(灰色の魔女)„のゲームをお持ちの方だけでなく、 お持ちでない方にもたっぷりと楽しんでいただけます。 お持ちの方は、さらに楽しさが倍増することうけあいです。

「タクティカルゲーム」 新たなモンスターが加わったタクティカルコンバットで、君はどこまで勝ち進めるか。

「パズル」 分割された絵を元どおりにする簡単な絵合わせパズルと思っていたら、だんだん難しくなってくるぞ。

「そのほか」 「水野 良のQ＆A」や「ロードス島戦記・サウンドギャラリー」など、楽しさいっぱい盛りだくさん。



PC-9801 VM以降 5"2HD
UV以降 3.5"2HD FM音源、バスマウス対応

これだけ、おいしさつめこんで、
なんと、標準価格**3,800**円

※合成保存料、合成着色料は一切使用しておりません。

ファンタジーロールプレイングゲーム

ロードス島戦記 灰色の魔女



MSX2/MSX2+ **近日発売**

VRAM 128K 3枚組 標準価格**9,800**円

もうすぐあなたのMSX2にお届けします。
もう少しお待ち下さい。

ユーザーズテレホン
☎大阪06(315)8255

ゲームに関するお問い合わせは午後1:30〜6:00の間にお電話でどうぞ。 それ以外の時間及び土・日・祝日は、おもしろ情報満載のテープサービスを行っております。

◆標準価格には消費税は含まれておりません。お買上げの際に別途消費税をお支払い下さい。
◆通信販売をご希望の方は、住所・氏名・電話番号・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替(大阪8-303340)にてお申し込み下さい。送料は無料です。
◆表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。ソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんので、レンタルや無断コピーを行なうと著作権法により処罰されます。

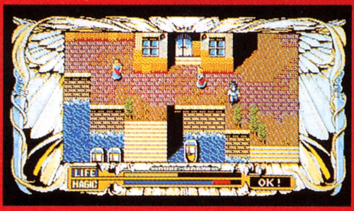
Humming Bird Soft™
株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

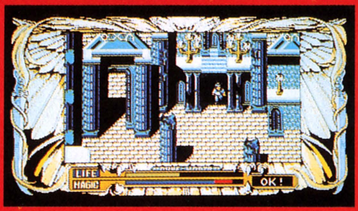
Rune Worth™

Rune Worth, it has the world of the boundry between lightness and darkness.
Everything had been born there and then flourished and died there.

Ⓒ1989 T&SOFT

黒衣の貴公子





ハイドライドシリーズに次ぐ新ARPG遂に登場!

マップの広さ、ゲームシステム、シナリオ、今まで体験したことのないゲーム展開、見たこともない感動のシーン? どれも「ルーンワース」の売りじゃない! 空想の世界すべてが真実と同化する。「ルーンワース」は、一言では語れない。空想の世界を創るだけで、どれほどの歳月をつぎ込んだのだろう。 そこには本物に近い真実の世界がある。

RPG戦士たちよ思い出してくれ、フェアリーランドに平和を取り戻したときのことを、心に深く刻み込んだ思い出を…そして、数々の感動のシーンを! 君はもう気づいているだろうか? 新たなる旅立ちが迫っているのを。

開発総監督・ゲームデザイン/内藤時浩、シナリオ/吉川泰生、グラフィック/三浦かよ子……。

ルーンワース第1弾「黒衣の貴公子」'90年1月12日㊎発売決定!

PC-8801mkⅡSR以降……… 5"2D 5枚組 標準価格 ¥8,800

- サウンドボードⅡ完全対応、ADPCMフルサポート
- ジョイスティック対応
- NEC純正128Kラムボード、I/Oデータ機器製ラムボードに対応したキャッシュドライバー搭載

MSX2/MSX2+……………… 3.5"2DD 3枚組 標準価格 ¥8,800

- FM音源(MSX-MUSIC)対応
- ジョイスティック対応

表示価格に消費税は含みません。

MSX is a registered trademark of ASCII corp.

No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構

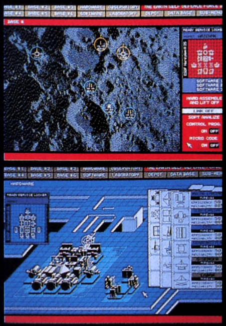
T&Eマガジン24号発行中!〈ルーンワース大特集!!〉

● T&Eの最新情報がわかるテレフォンサービス 名古屋(052)776-8500


ARTDINK
宇宙空間に響きわたる、スペース・ウォー・オペラ。
月の裏側で突然起こった異変。宇宙観測基地「ファーサイドムーン」が原因不明の通信不能に。
それは壮絶な戦いへの序曲。星海でバトルを展開する様々なスペースウエポン。
惑星間を縦横に翔ぶ無人戦闘機MACS、瞬時にして敵機を粉砕してしまう陽子砲などすべてフルメタル感覚でアセンブルできる。
太陽系全惑星を救うのは、我々地球人の科学力だけだ。直ちにMACSを発射、侵略者UEを撃滅せよ。
太陽系の未来を賭けたカウントダウンがいま、始まった。
FAR SIDE MOON
地球防衛軍II
the earth self defense force
12|15発売予定
PC-9800シリーズ (VM以降対応)
標準価格 9,500円

■特長

- ●フルマウスオペレーションによる快適なマルチウィンドウ機能、I/Oバンク方式のRAMディスク対応によるクイックアクセス機能、4096色を縦横に駆使できるユーザパレット機能など
- ●ハード工場ではフルメタル感覚で宇宙戦闘機をアセンブル
- ●ソフト工場ではカード型データベースシステムを搭載
- ●UEとのバトルシーンは宇宙空間と敵秘密基地の2モードさらに研究所、軌道ステーションなど多彩なシーンが続出………



※画面写真は開発中のものです。



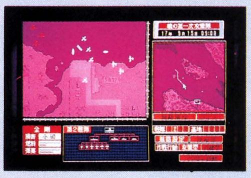
SUPER REAL TIME WAR SIMULATION GAME

X68000 12月8日発売



史実を越えた凄じい迫力の局地戦。

大海令シリーズ第2弾。ソロモン諸島近海が舞台の局地戦。前作大海令と大きく異なるのは、まず「艦隊指令部」「戦線本部」の2つのセクションに集約されていること。限られた戦力を機敏にムダなく動かすことが勝利への道へとつながる。さあ、4つの充実したシナリオを十分堪能していただきたい。史実を越えた大迫力の戦闘シーンが続出する。



絶賛発売中

標準価格 各8,800円

- ●PC9801VM/VX/UV/UX/CV/RA/RX/EX/ES/DO
- ●5˝2HD 3.5˝2HD 各2枚組
- ●要ハスマウス ●要2ドライブ
- ●640KB ●FM音源対応

絶賛発売中

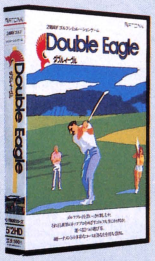


体ごと引き込まれる迫力の戦闘シーン。

大海令 大日本帝国海軍の軌跡

- ●PC9801VM/VX/UV/UX/CV/RA/RX/EX/ES/DO ●5˝2HD 3.5˝2HD（各4枚組）
- ●要ハスマウス ●要2ドライブ ●640KB ●FM音源対応
- ●X68000 ●5˝2HD（4枚組）

標準価格 各12,800円



ゴルフは娯楽だ。ゴルフは人生だ。

2WAYゴルフシミュレーションゲーム

Double Eagle ダブルイーグル

- ●PC9801M/VM/VX/UV/UX/CV/RA/RX/EX/ES/DO ●5˝2HD 3.5˝2HD（各2枚組）
- ●640KB ●FM音源対応 ●X68000 ●5˝2HD（各2枚組）

標準価格 各9,500円

ラップトップ専用 Double Eagle L ●PC9801LV/LX/LS/N 標準価格 8,800円



浪漫がレールを滑り大陸を横切る。

本格的鉄道シミュレーションゲーム

A列車で行こうII

- ●PC9801E/F/M/VF/VM/VX/UV/UX/CV/RA/RX/EX/ES/DO
- ●5˝2DD 5˝2HD 3.5˝2HD（各3枚組） ●要2ドライブ ●384KB ●FM音源対応
- ●X68000 ●5˝2HD（3枚組）

標準価格 各12,800円

株式会社 アートディンク 〒275 習志野市津田沼2-11-20 TEL. 0474-77-7541

●お買い求めは、全国ショップにて。

●通信販売をご希望の方は、氏名・電話番号・商品名・機種名・メディア名を明記して上記まで現金書留でお申し込み下さい。

＊価格には、消費税は含まれておりません



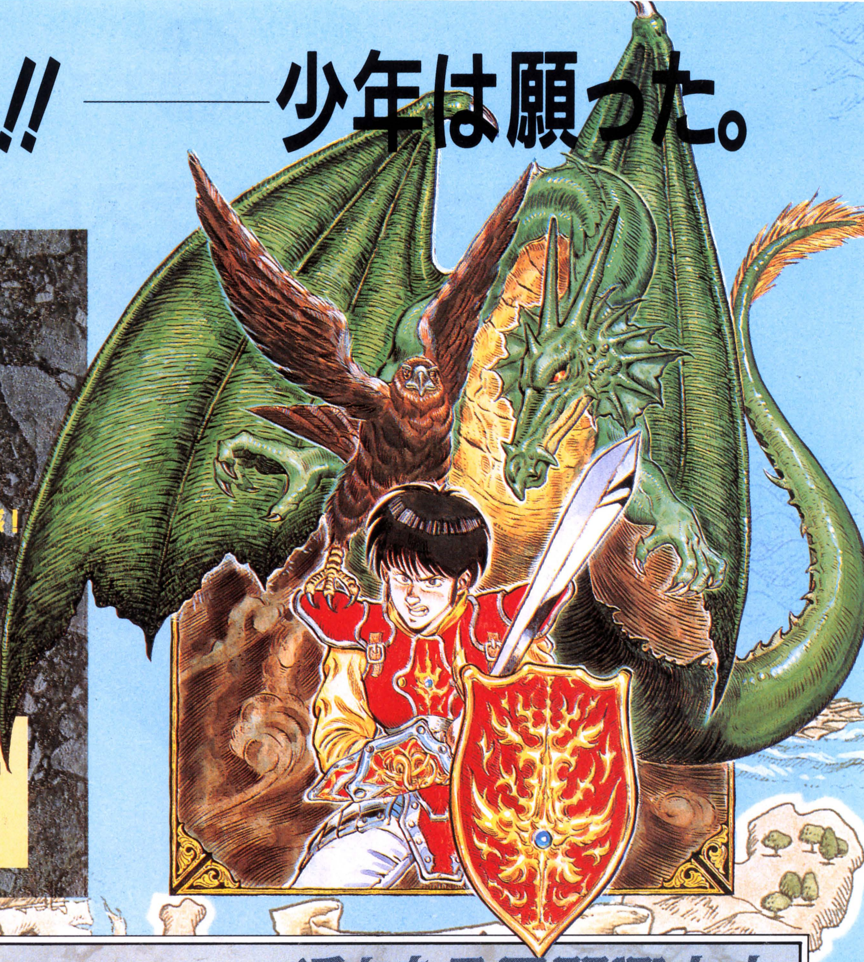


資料請求券 COMP・1

●通信販売(送料無料)のお知らせ●工画堂スタジオでは通信販売をしております。ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、3%の消費税を加算して現金書留でお申し込み下さい。

育てドラゴン!! ――少年は願った。





島に上陸するたびに
またひとつ謎が解けていく快感!

神の住む島や巨大遺跡の島、海賊が本処地とする島など、そこは思いがけない謎と冒険の宝庫なのである。

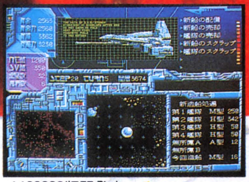
MSX2版 開発好調!!

■PC-8801 V2mode専用5″2D(3枚組)
標準価格8,800円 好評発売中
■MSX2 3.5″2DD(2枚組)
標準価格8,800円 開発中
※価格には消費税は含まれておりません。

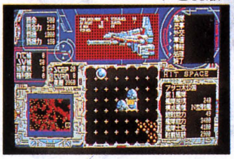
シュヴァルツシルト銀河に繰り広げられる 遥かなる星間興亡史



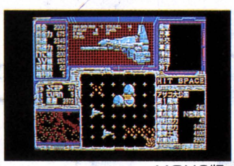
X68000版 開発好調!!



X68000版開発中



PC88版



MSX2版

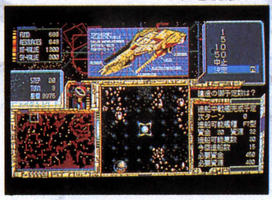
■X68000 5″2HD(2枚組) 標準価格12,800円
開発中
■MSX2 3.5″2DD(2枚組) 標準価格9,800円
■PC-8801 V2mode専用5″2D(4枚組)
標準価格9,800円
■PC-9801 5″2HD(2枚組)/5″2DD(3枚組)/3.5″2HD(2枚組) バスマウス・FM音源対応
標準価格12,800円
※価格には消費税は含まれておりません。



遥かなる星間興亡史第2弾
88版で12月中旬発売!!



PC98版



■PC-8801 V2mode専用5″2D(4枚組)
標準価格9,800円 12月中旬発売
■PC-9801 5″2HD(2枚組)/3.5″2HD(2枚組)
バスマウス・FM音源対応 標準価格9,800円
■PC-9801 5″2DD(3枚組)
バスマウス・FM音源対応
価格9,800円 通信販売のみ
※価格には消費税は含まれておりません。

★シュヴァルツシルトIIはシュヴァルツシルトがなくても遊べます。

ねこさんちーむ

●開発スタッフ募集のお知らせ●プログラム(PC-98・PC-88・MSX)・ゲームデザイン・グラフィックの外注スタッフを募集中です。御連絡下さい。〒162 東京都新宿区市谷台町11 TEL.03-353-7724

KOGADO Software Products

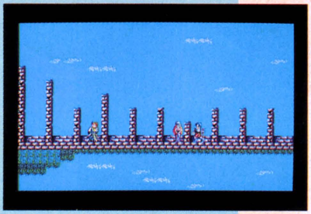
SORCERIAN

シナリオコンテスト入選作
ゲーム化第一弾!!

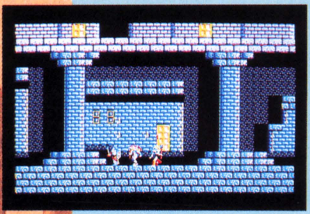
本日12月8日発売 PC8801シリーズ/PC9801シリーズ
近日発売 X1シリーズ
¥2,900
（消費税込）

UTSUKUSHIKI HANAYOME
美しき花嫁

GIN NO HI GA KIETAMACHI
銀の灯が消えた街






矢野賞受賞作品

高山地帯にある村、ディオンヌには、昔から雪のような白い肌を持つ、美しくつつましい娘たちが多く住んでいた。戦いですさんだ心をいやすためには、帰るべき家と、そこで待つ美しい妻の存在が必要だと考えたソーサリアンは、貞淑な妻を求めるべくディオンヌ村へと向ったが……。

黒田賞受賞作品

ペンタウァから遠く離れたリーマの村。この村が、オルソードの王のために滅亡の危機にひんしているという。銀の採掘で生計をたてていたリーマの村に対して、王は突然「銀の採掘をやめよ」といってきたからだ。事態を重くみたソーサリアンは、さっそくオルソードへと向かった。

SELECTED 1 SORCERIAN

UTSUKUSHIKI HANAYOME / GIN NO HI GA KIETAMACHI / YÔMUGENDENSETSU
SHAKUNETSU NO WANA / SOREYUKE! DOTÔ NO TRIATHLON / TOKI NO SHINDEN / NOROWARETA ISEKI
PANDORA NO HAKO / FÛIN / YAMI NI KIETA MEGAMI

プラス1ディスク

2作品を搭載したディスクの他にもう1枚、「マガジンコーナー」が入ったディスクが付いてるヨ。

★以後入選作がゲーム化されゾクゾク登場！

「灼熱のワナ」「パンドラの箱」

●それゆけ！ドトーのトライアスロン ●時の神殿 ●呪われた遺跡 ●妖夢幻伝説 ●封印 ●闇に消えた女神

★セレクテッドソーサリアンシリーズディスクシールもれなくプレゼント！
★セレクテッドソーサリアン1～5をすべて揃えるとディスケットケースがもらえるぞ！

■企画・開発/㈱角川メディア・オフィス 日本ファルコム㈱ アモルファス

マーク一新!!

TAKERU
SOFTWARE VENDING NETWORK SYSTEM

NEW CONCEPT IN SOFTWARE SALES BACKED BY AN ADVANCED DISTRIBUTION SYS
BROTHER HAS CHANGED THE WAY SOFTWARE IS DISTRIBUTED

Super Baseball Simulation

野球道II



12月下旬発売予定

そして、日はまた昇り、戦いは繰り広げられる。



チームを率いる頭脳と精神力。キミの采配が今こそ必要なのだ。

「あの失投がなかったら……」今年のペナントレースでも"運命の1球"で泣いた投手がいた。信じられない大逆転、そしてまた大どんでん返しと、"筋書きのないドラマ"に酔いしれた。「野球道II」は、「野球道」を大幅パワーアップ。前作同様、監督となってペナントレースを戦います。毎日のコマンド、キャンプ、ドラフト、トレードなどには、新システムを導入。また試合画面も打席画面とグラウンド画面切り替え方式。監督解任後には監督浪人モードが追加。キャンプは4クールに分かれ、守備コンバート、新人選手の獲得、コーチ人事などを追加。優勝監督をめざし、ドラマを作るのはあなたです。

パッケージに入った完成品がタケルから出てくるゾ！

「野球道II」はタケルだけのオリジナル、でも5枚いちいち書き込む必要はない。なぜならタケルから完成品が出てくるから。君はタケルで「野球道II」を選び、お金を入れる。すると豪華なオリジナルパッケージに入った「野球道II」が出てくる。もちろんボリュームたっぷりのマニュアル・ディスクシールも入ってる。そのまま持って帰ればすぐプレーボール。

PC-8801SR以降
5"2D-5枚組
¥8,800
(消費税込)

企画／開発 日本クリエイト株式会社
〒581 大阪府八尾市東本町5-10-1 TEL.0729-96-1564

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	デンコードー盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	デンコードー仙台本店	(022)225-5290
	デンコードーDac仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄子デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形七日町本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(025)243-5135
	PICこばり店	(025)233-5791
長岡	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
	丸専マイコンショップ ジャスコ長岡店	(0258)27-6033
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
伊勢崎	パソコンランド21伊勢崎店	(0270)21-3121
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
つくば	MIDORIつくば店	(0298)55-3715
大宮	ダイエー大宮店 6F	(0486)45-4147
川越	長崎屋川越新宿電気館 1F	(0492)44-5461
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
松戸	イトーヨーカドー松戸店	(0473)68-5131
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(メディアセンター)	(03)5256-3267
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	ラオックス新宿店	(03)350-1241
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03)708-1638
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サン家電小金井店	(0423)85-3810
立川	丸善無線立川店(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	イトーヨーカドー 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチ川崎店 5F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0465)43-1771
平塚	梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店 7F	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	遠兵	(0263)32-6350
金沢	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武 7F AVC	(0776)27-0111
沼津	メルバ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルバ静岡	(0542)54-5338
富士	メルバ富士店	(0545)51-8022
浜松	メルバII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-1691
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
	トップカメラ 4F	(052)971-0111
	J&P大須店	(052)262-1141
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
岡崎	ジャスコ岡崎店 3F	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
	パソコンショップコムロード岐阜店	(0582)66-0288
大垣	スイテック大垣ヤナゲン店A館6F	(0584)81-3491
津	Kawai無線OA 津店	(0592)26-0111
四日市	Kawai無線カデンワールド 四日市	(0593)54-3366
松坂	Kawai Bax店 6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
	ニノミヤエレランド	(06)632-2038
難波	ニノミヤパソコンランド難波店	(06)643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C－ソフト	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
	上新電機三宮一番館	(078)211-2111
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトコンパックス	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店 7F	(0985)27-4111
那覇	ベスト電器那覇店6F	(0988)62-7588

通信販売をご希望の方、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、TAKERU事務局まで必ず現金書留でお申し込みください。(送料は無料です。)

ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-38
新事業推進室IG
TAKERU事務局(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(06)252-4234

ハイ、マミィ。元気かい?
俺の方は楽しい仲間に囲まれて元気でやっている。心配しないでくれ。
もうすぐ、このいまいましい戦争も終わりさ。そうしたら、
こいつ(フォートレス)に乗ったまんま、でっかい爆弾(ハート)抱えてあんたの膝に急降下するよ。
本当にもうすぐさ。だから、だから……心配しないでくれ。
P.S.隣のエミリィによろしく。



戦略空軍

STRATEGIC AIR FORCE (1月26日発売 予価8,800円 対応機種PC-9801VM以降)



本邦初!戦略級爆撃/迎撃戦ゲーム

★アクションゲームではありません。必要なのは、先をみこした部隊運用、敵の行動を読む力、そして少しの運と勇気です。
★シナリオ方式のゲームです。 今回は、〝ドイツ編〟と〝日本編〟の2つが付いています。
★各航空機を緻密に再現。Me-109、Me-262、零戦、雷電など60機種以上が登場します。

好評発売中

PC98版…●リングマスター1 ¥7,800●リングマスター2 ¥7,800
●リーチ・フォー・ザ・スターズ ¥9,800
●ウォー・イン・ザ・サウスパシフィック ¥9,800
X68版……●リングマスター1 ¥8,800
(表示の小売価格には消費税は含まれておりません)



Hobby JAPAN
㈱ホビージャパン
〒151東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5
☎03-354-9341FAX03-354-8528

「あの」伝説がMSX2に。

あの伝説は世界へ

Xak［サーク］™

© 1989 MICRO CABIN

The Art of Visual Stage　MSX2スペシャルバージョン

MSX2 MSX2+ 3.5"2DD (要VRAM128K) S-RAM対応 MSX MUSIC 対応FM音源　新発売 ¥8,800(税別)

あの伝説の世界は

ファイナルファンタジー

©SQUARE

MSX2 MSX2+ 3.5"2DD (要VRAM128K) MSX MUSIC 対応FM音源　12月発売 ¥7,800(税別)

あの伝説の世界へ

Perfect Soko-ban 倉庫番

SINCE 1982

LICENSED BY THINKING RABBIT

©MICRO CABIN

MSX2 MSX2+ 3.5"2DD (要VRAM128K) MSX MUSIC 対応FM音源　好評発売中 ¥6,800(税別)

PC-98、88、X1(ターボ兼用)、X68はシンキングラビットより発売されています。

No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構

★元気にスタッフ募集中★
●ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人) ●音楽スタッフ
※担当、市野までTELにてご連絡下さい。

最新ソフト情報が聞けるインフォメーションタイヤル 0593-53-3611

〈通信販売〉 送料サービス
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

STAC Software Technology & Communication

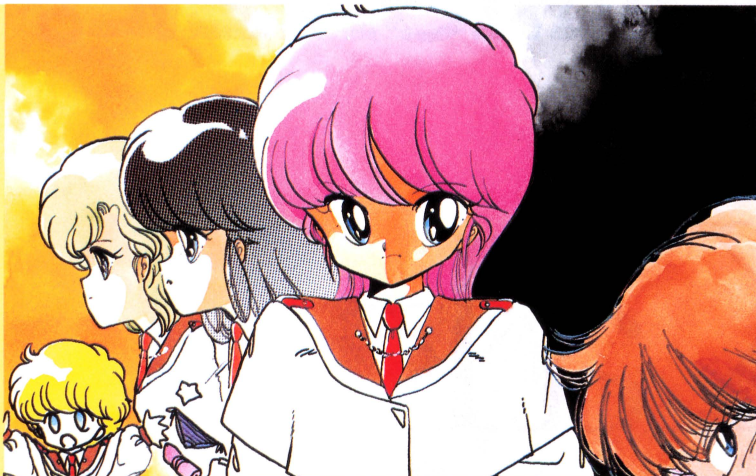
表記のソフトウェアフログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます 当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

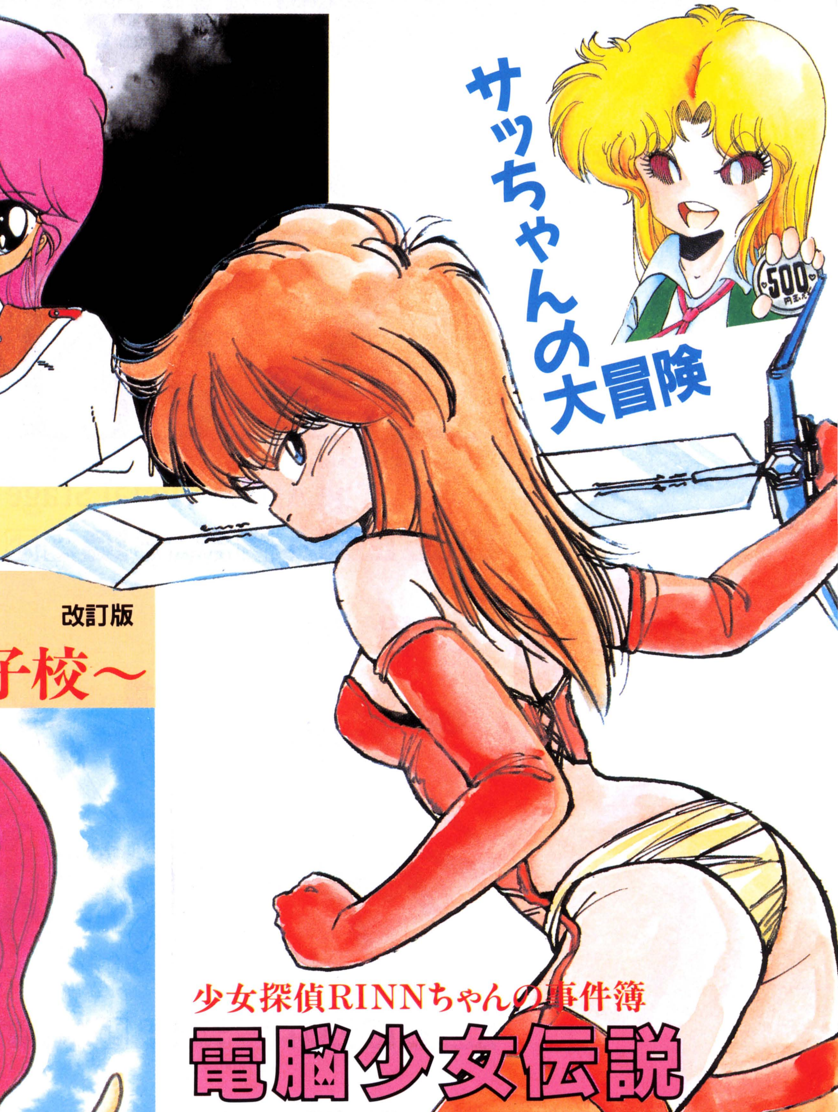
マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

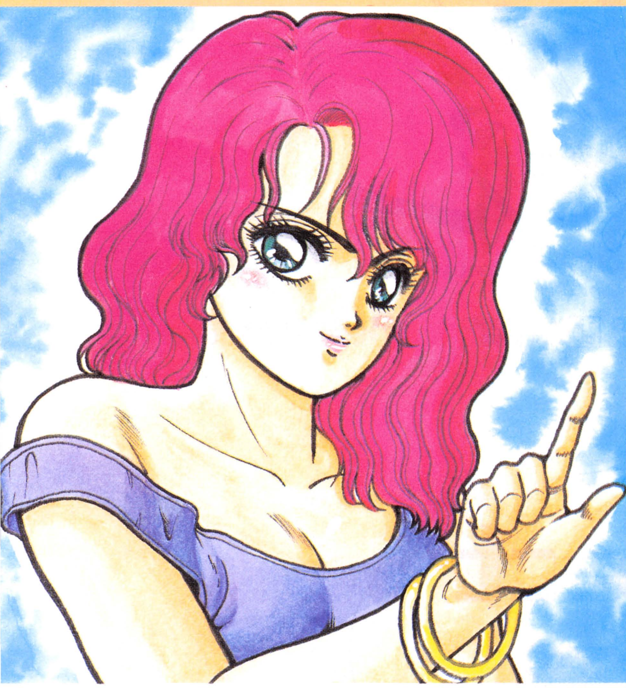
アグミックスのMAXシリーズ



あずさ108事務所



私立探偵マックス 改訂版
～潜入!! 謎の女子校～



少女探偵RINNちゃんの事件簿
電脳少女伝説

1. 私立探偵マックス～潜入!! 謎の女子校～　改訂版
   原画：富士参號　¥8,030(税込)　発売中
2. サッちゃんの大冒険
   原作・原画：緑沢みゆき　¥5,970(税込)　発売中
3. あずさ108事務所
   原作・原画：IBUKI NOBUTAKA　¥7,000(税込)　発売中
4. 少女探偵RINNちゃんの事件簿　電脳少女伝説
   原作・原画：もりばやし♡りんご　¥7,000(税込)　発売中

■お店には並びません。郵便振替による通販のみの取扱です。
口座番号　東京3-056150　加入者名　アグミックス
やり方の詳しいことは郵便局の『振替』の窓口で教えてくれます。現金書留よりも手数料が安く、為替より確実な方法です。
■裏面の通信欄に「商品名、機種名、個数」を忘れずにご記入下さい。
■送料は無料です。

■対応機種(全ゲームとも)
PC-9801シリーズ(旧98、E、F、U、UII、LTを除く。要640K) 5"2HD
＊MS-DOSのVer. 2.11以上が必要です。
PC-8801シリーズ(SR以降、VA可) 5"2D
純正品以外での作動は保証できません。

AGUMIX
アグミックス
〒160 東京都新宿区坂町28番地 新倉ビル501
PHONE. 03-358-4862

■Illustrater: Hitoshi Yoneda ■Sound Producer Keishi Yonao ■Sound Creater: Izuru Aki.



SWORD OF LEGEND
Lenam
—レナム—

広がる音、深まる感動。臨場感あふれる、先進のMIDI音源対応！
(X68000, PC-9800)

アドベンチャー・ロールプレイング・ゲーム《レナム》

●壮大な世界で繰り広げられるRPGの要素と、奥深いストーリーが楽しめるAVGの要素がドッキング！

●幅広いゲーム展開が楽しめる！

1 キャラクター同士の会話等のストーリー展開とモンスターとの戦闘シーンはそれぞれ異なるコマンド・システムを採用。

2 ストーリー展開でのキャラクターの移動はワールド・マップが表示。

※画面は×68000のものです。









X68000／5"2HD(6枚組)／¥9,800(税別)

●Roland MT32 ※MT32を使用する際はCZ-6BMIが必要です。／マウス対応(キーボード入力は不可)

PC-9800(Vシリーズ以降　要メモリ640KB)／3.5"・5"2HD(4枚組)／¥9,800(税別)

●FM音源対応／Roland MT32／マウス対応(キーボード、ジョイスティックも可)／
※NEC純正MS-DOSが必要です。MS-DOSはマイクロソフト社の登録商標です。　12月下旬発売

MSX 2/2+(V RAM128KB)／3.5"2DD(4枚組)／¥8,800(税別) ●FM PAC対応／マウス対応

※前回弊社広告に於ける「FMPAC2」の表記は「FMPAC」の間違いでした。ユーザーの皆様及び関係各位に誤解を与えご迷惑をお掛け致しましたことを深くお詫びし訂正致します。

X68000 MSX 2/2+ **12月15日発売!!**

株式会社ヘルツ 〒169 東京都新宿区北新宿区2-1-16松本ビル3号2F
TEL：03(371)3012／FAX：03(369)4071

●スタッフ募集！プログラマー、デザイナー、サウンドクリエーター。
担当吉田までご連絡下さい。

オリジナルガレージキットが
誰でもカンタンに
作れる!!

小田雅弘監修

3D(スリーディー) Modeling Techniques モデリングテクニック

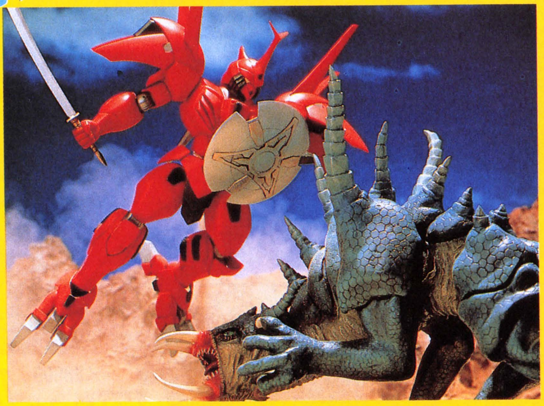


市販のキットではもの足りない人に!
大好きなアニメヒーローを
3Dモデルで作りたい人に!
高度なテクニックをみがきたい人に!

創作意欲がわいてくる!

通信講座

アニメ映画の人気キャラクターやメカetc.プラモデルとは一味違ったコレクションが楽しめるガレージキットがうけているね。でもモデラーをめざす君達ならオリジナル作品を作ってみるのもわるくない。この講座がスケッチワークから完成まで、君たちの知りたかったことを全ておしえてくれるんだ。



もう何だって作れるぞ!!

小田雅弘先生をはじめプロのモデラーやキャラデザイナー達があなたの作品をスケッチから完成まで親切に指導いたします。

充実した講座内容

工具から特殊素材まで基礎知識/基本工作テクニック/必見改造テクニック/スケッチワークテクニック/ファンドによる原型製作テクニック/ポリパテによる原型製作テクニック/複製製作テクニック/バキュームフォームによるフルスクラッチビルド/ディオラマ&特殊撮影etc.

資料無料贈呈

▶くわしい資料を無料でさしあげます。下記のようにハガキに書いて、今スグ、ポストへ! ☎03(317)2811

受付/AM7:00〜PM9:00 年中無休

東京ホビーセンター

〒166 東京都杉並区高円寺南1・33・3

〒164 東京都中野局 私書箱105号 東京ホビーセンター 3Dモデル講座 557M係

〒

「くわしい資料送れ」

住所・氏名 年令・電話番号



電脳学園II

ハイウェイ・バスターを追え！

ガイナックスが贈る『電脳学園』シリーズ第2弾は〈乗り物クイズ篇〉だ！
学園に隠された秘密のアイテムを探し出し、
爆走する謎のハイウェイ・バスターを打ち破れ！

PC8801版　12月10日発売予定
PC9801版　'90年１月20日発売予定

▶PC8801SR以降5-2D　4枚組　FM音源対応
アナログRGBモニタ限定　マウス対応
▶PC9801VM以降5-2HD／3.5-2HD　4枚組
FM音源対応／アナログRGBモニタ限定
VM及びＵＶは要16色ボード／マウス対応

特別価格　¥8800

☆通販申込者の特典としてステッカーサービス！

電脳学園シナリオＩ

3人の美女のクイズに答えるとムフフの愉しみが…？大好評のシリーズ第1弾!!

▶発売中／PC8801SR以降5-2D（4枚組）FM音源対応アナログRGBモニタ限定／PC9801VM以降5-2HD　3.5-2HD4枚組　FM音源対応　アナログRGBモニタ限定　VM及びUVは要16色ボード　マウス対応
要MS-DOS 要640KB

好評発売中　各¥8800

MSX2版　12月下旬発売予定

3.5-2DD（2枚組）　要VRAM128KB
マウス・ジョイスティック対応

電脳学園III　トップをねらえ！（仮題）

アニメ版のオリジナルスタッフ陣によるクイズの山。
君はグレート・ガンバスターの秘密を識る！

PC8801版／9801版　'90年2月10日発売予定

予価¥8800

☆通販予約者にはステッカーをサービス！

開催決定！第一回日本パソコンゲーム大会

ゼネラルプロダクツが贈る本邦初のパソゲーイベント、それが『第一回日本パソコンゲーム大会』だ！日本SF大会の開催実績を十分に活かし、コンピューター業界に張り巡らせたコネクションを最大限に活用し、万を期して放つ、90年のゴールデンウィーク最大の目玉イベントが君の参加を待つ!!

'90年5月4／5日

会場：東京都日野市民会館

■参加費／本大会２日間のみ・7,800円
　　　　　合宿代込み・　　　15,800円

主催：株式会社ゼネラルプロダクツ

今、君が一番知りたい情報は何だ？　メーカーとユーザーをダイレクトに結び、もり沢山の企画が準備中だ!!

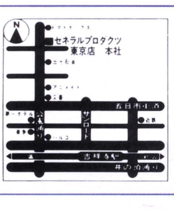
★海外特別ゲストの記念講演／ライヴ版RPG・千一夜／マスカレード・パレード（コスチュームショー）／パネルディスカッション／ファン投票による「'89 年度ゲームベスト10」／アートショー（原画展）／ディーラーズルーム（即売会）／ゲーム業界・リクルート情報とココだけの話／パソコン通信の部屋／激論「AVGの明日はどっちだ!!」／海外ゲーム情報局／第4回日本CG大会／ライブRPG大会／オークション／ウルトラクイズ大会／ミュージックライブ／テーブルトークRPG体験の部屋……。

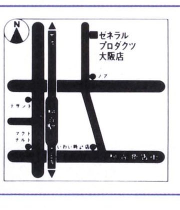
★そして超豪華なゲストのラインアップ！　各界よりすぐりの有名人と君は出会う!!

▶ただ今、同人ソフトサークルやパソコン通信グループの皆さん、同人誌&ガレージキット制作ディーラーの方の参加も募集中です！　詳しくは下記までご照会ください。
▶合宿会場は〈**新宿**〉を予定中。とても本大会では言えない話をゲストに聞ける…!?
▶参加申し込みは〔**電話一本**〕でOK！　AM11時～PM8時まで受け付けています。

☎0422-22-1980

★受付の者に大会参加希望の旨を伝えて下さい。直ちに予約登録され、後日、申込書と振替用紙が急送されますので、１週間以内に「参加費用」をお振り込み下さい。
★振込先／東京8－350836　口座名：株式会社ゼネラルプロダクツ
※案内書／申込書 ご希望の方は62円切手同封の上、ゼネプロまでご請求下さい！





株式会社 ゼネラルプロダクツ

ゼネラルプロダクツ

SINCE 1982

水・木曜定休日　平日12:00～20:00 日・祝10:30～20:00
東京店・本社　〒180　東京都武蔵野市吉祥寺東町2-7-1
東町ビル２Ｆ　☎0422(22)1980
大阪店　〒544 大阪市生野区桃谷1-5-22　☎06(718)0588
通販ご希望の方は商品代金＋送料500円を、本社の「通販部」係まで現金書留、郵便為替または郵便振替にて送金して下さい。郵便振替の振込先は「東京8-350836 株式会社ゼネラルプロダクツ」です。通販部は本社にあります。通販部電話　12:00～20:00

第一志望へ一気合格！一ランク上もねらってみよう！



社会人のための「一般コース」もあります。

試験直前、あふれるように思い出す。

キミのための必勝の記憶術

〈通信指導〉

●もっと早く知っていたら

愛知県　**林　敏夫君**

一浪して、第一志望の早稲田へ。いま思うと、もっと早く記憶術を知っていたらよかったと思う。何しろ記憶術のことを知ったのが一月、間に合うわけがない。しかし、おかげで一浪だけで済んだ。少なくとも一年早く知っていれば現役で合格していたものを。もちろん後輩にもすすめています。

●勉強嫌いだから大助かり

神奈川県　**木村　敏英君**

僕が記憶術をおぼえたのが二年の時。それまでは勉強嫌いだったから成績も下から数えて何番目だったのが、それからはどんどん上って上から10番目ぐらいになって先生もビックリ。もちろん相変らず勉強嫌いのところは同じだったんだけど。おかげで、思ってもみなかった高校に合格しちゃったんだから。

大学受験コース・高校受験コース、もちろん中間・期末もラクラクOK、一学期程度の遅れは一週間で追いつける。

キミのライバル達は、もうやっているかもしれない。今からでも遅くない、キミも今すぐ始めてみないか。

一日あれば歴史年表丸暗記　英単語なら一時間で最低50

キミ知ってる？　受験必勝のための「記憶術」が、いま受験生の間でモテモテなのだ。

それは、歴史年表なら一日で丸ごと、英単語なら一時間で最低50は暗記できるからだ。

しかも、そうした丸暗記物はもちろん、どんな科目にもやさしく応用がきくうえに、効果もバッチリ。受験ばかりか、中間や期末にも絶大な威力を発揮する。

一夜づけおおいにけっこう　いち度おぼえたら忘れない

記憶術のすごいところは、いち度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ。

だから一夜づけ、おおいにけっこう。

勉強というやつは、ネジリハチ巻で、毎日毎日ガリガリがんばってやりゃあいいというものでもない。

それよりも、いかに効率よく効果的にやるかが問題なのだ。

だからこそ、記憶術なのだ。暗記物などすっかりゲーム気分、かる〜い調子で憶えられる。

だから勉強だって楽しくなる。そうするとなおさら脳ミソだってサエてくるというものだ。

キミも、さっそく始めてみないか!?　どうせタダなんだから気軽に資料を取り寄せてみよう。

そうすれば、記憶術のよさがもっと詳しくわかるはずだ。

●今なら左のハガキで記憶術がわかる

案内書無料プレゼント

この信じられないような暗記術が君のものになる!!

- 英単語一、〇〇〇程度なら一週間で覚えられる！
- 歴史年表の丸暗記なら、たったの一日！
- 周期律表なんて試験直前の3分で覚えられる！
- 一夜づけの勉強が何日分にもなる！…etc

東京カルチャーセンター

〈本校所在地〉
東京都杉並区高円寺南1の33の3

東京 03(317)2811
〈受付〉朝7時～夜9時・年中無休

LIPSTICK.ADV 2

リップスティック・アドベンチャーⅡ

PC9801 VM以降5'2HD 対応版3.5'2HD

PC8801 SR以降 対応版5'2D

12月14日発売 各定価6,800円

もう眠れない！

88年末、ADソフトの話題をすべてにさらったLIPSTICK.ADV。今年もまったく新しくなって戻ってきた！●超・超・美しいグラフィック。●謎が謎を呼ぶストーリー展開。●シャレたセリフに、ギャグ・メッセージ、そして音楽のノリの良さも抜群。●当然、カワイイすぎる女の子達の過激な○○○も。●すべてに前作を越えたリップスティック・アドベンチャー2。

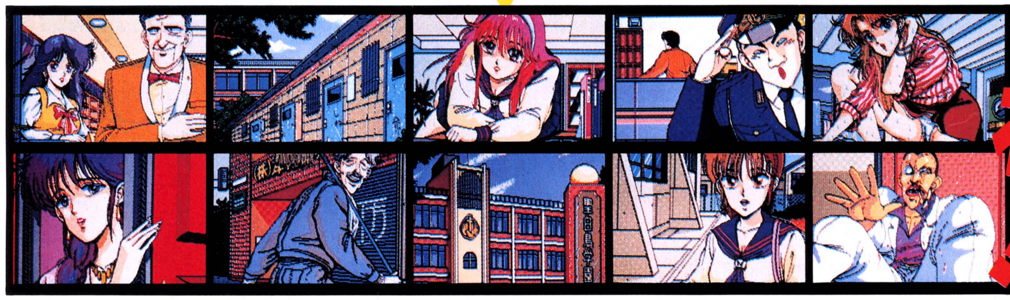


LIPSTICK.ADV

ナメたくなる位に絵がスゴイ！

リップスティック・アドベンチャー

X68000 対応版 大好評発売中 新発売！6,800円



すでにPC98、88、MSX対応版で大好評のリップステックアドベンチャーが帰ってきた!!
画面を全て新しくして、なつかしのあのキャラクターが再登場。今度は見るだけではありません。会話もできれば♡♡♡もできる。もちろん画面の美しさは、あのリップスティックおなじみの、超・美しい画面です。

●まるで本物を見る様な超・美しい画面。●膨大なメッセージ●謎が謎を呼ぶ複雑なストーリー
●メイン画面だけで103、シーン（画面のサイズは全体の約3/4を占めています。）
●多彩なキャラクター、広大なマップ●BGM全15曲●コマンド選択方式●98版はマウスにも対応

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合－商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合－郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号 東京7-140574 フェアリーテールまでお申し込みください。

※通信販売はフェアリーテール宛でお願い致します。住所は右記のとおりです。

販売・企画・制作
フェアリーテール
FAIRYTALE
東京都新宿区高田馬場1-33-14 サンフラワービル B室パソコンソフト開発室内 TEL.03(200)9834

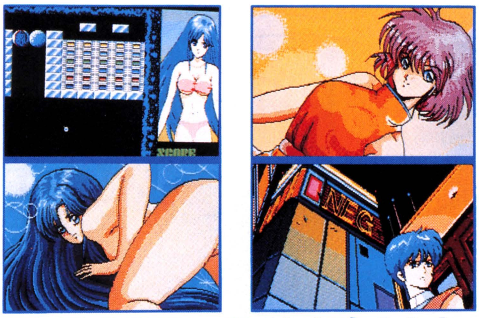

この謎が、
君に解けるか!!
89年12月発売!
88版、98版それぞれ先着500名様に
リップスティック・ADV2特大B2
ポスターをプレゼント。

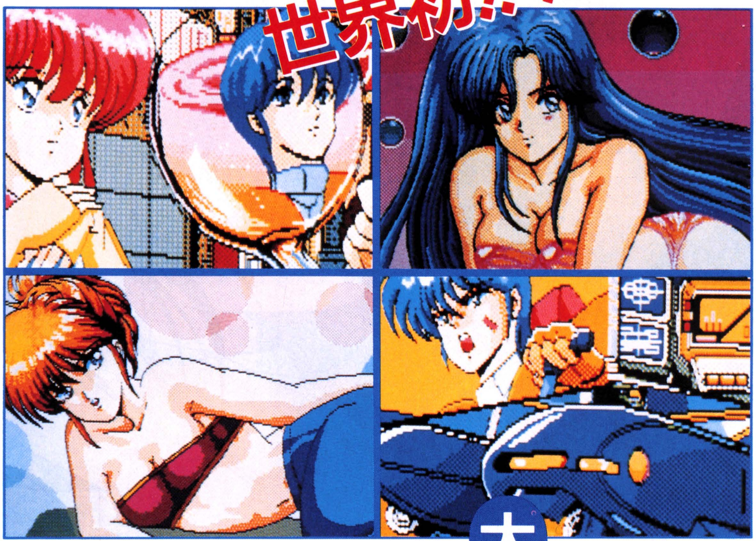
TAKERU

リバティー LIBERTY

本格Hなシューティングゲーム

世界初!!かな?





PC9801VM以降対応

5"2HD 3.5"2HD 大好評発売中!!

PC8801SR以降対応

5インチ2D 89年12月8日発売

パソコンソフト自販機タケル専用

定価 ¥6,800(税込)

彼女がさらわれた!

舞台は近未来都市。彼女を取り戻すためシャトルに飛び乗るあなた。次々と現れるデカ・キャラとそれをあやつる悪の美女戦士たち。果して壮絶な戦いの結末は…。

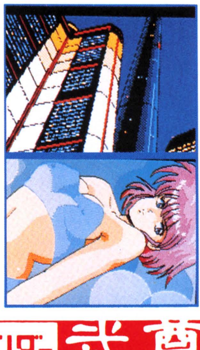
なぁーんてね。

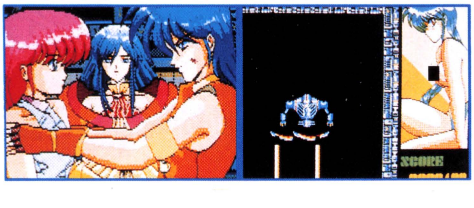
カクテル・ソフトが本格的Hで美少女なシューティング・ゲームを作った! といっても登場するのはもちろんあふれるばかりのピチピチ・きゃんきゃんでHな女の子たち。きみは悪の女王にさらわれた女の子たちを助けて取り戻すためにも銀河を舞台にミサイルをデカ・キャラ向かって打って打って撃ちまくり、思うぞんぶんにギャル達とのHシーンを目の当りに楽しんじゃう。シューティングの興奮度100%+ムッフフなH度150%=エンディングの爽快感200%! (リバティーは親切ゲーム設計。スーパー・イージー・モードでグラフィックだけでもドンドン楽しめちゃう!

このソフトはタケルでしか買えませんよー!

大興奮 Hシューティングゲーム 大好き!!







このソフトのお求めは、全国有名ショップのタケル自販機でお願いします。お問い合せは

ブラザー工業株式会社
TAKERU事業部
(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(06)252-4234

ソフトベンダー 武尊

カクテル・ソフト

フェアリーテール/株式会社ジャスト
東京都新宿区高田馬場1-33-14 サンフラワービル
B1-B室パソコンソフト開発室内 03(200)9834

セーラー服戦士

PC88SR以降5′2D・PC98 5′/3.5′ 2HD

90年1月8日同時発売!! 各定価6,800円

フェリス



私たちセーラー服戦士は、正義のためにガンバリまーす!?

GOOD(グッド)なM(ミュージック)・ビシバシ、おいしい・H+A(アクション)+R・P・G

私の名前は上原フェリス、セーラー服の良く似合う、ピチピチの18才。ちょっと、気が強いところもあるけれどポニーテールがチャーム・ポイントのかわいい女子高生なの!
1997年のその日、私達はいつもの通りのヘーボンなお昼休みを迎えて、いつもの通りにお弁当を広げていたの。クリスチャンの宮沢江理子、ツッパリお嬢様でチョット危ない性格の糸山美夜、そして精神年齢が限りなく幼稚園に近い加々美ミハル……なんか、友人の選び方に疑問を感じないわけでもないんだけど、あんまり人の事は言えないのよネ。何しろ私のおじいちゃんはあの有名なマッド・サイエンティストっていう人種で、私は子供の頃からやれエスパーだ、サイボーグだって、とんでもない目に合わされて来たんだもの。
それはともかく、そんな楽しい女子高のお弁当タイムに、突然の大音響!教室の壁が崩れて巨大なUFOが現われたかと思うと、アッと言う間に私の友人達が連れ去られてしまったの!! サァ大変、私の大切な友人達を何としても取り返さなくっちゃ!でもどうやって!? その時、私のおじいちゃんが自分が宇宙戦闘機を作っていた事を教えてくれたの。それも、私専用の……どうせまた、私をモルモット代わりにするつもりだったんでしょうけど、この際そんな事はどうでもいいわ!パイロット・スーツに身を固めた私は、いきなりその戦闘機に乗り込むと、一気に飛び立ったワ……はるか宇宙にさらわれた友人達を救うために!!

通信販売のご案内及び、申し込み方法

- ●現金書留の場合—商品名、機種、メディアを明記してカクテル・ソフトまでお送りください。
- ●郵便振替の場合—郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号・東京0-91780カクテル・ソフトまでお申し込みください。

製作・企画・販売

カクテル・ソフト

フェアリーテール/株式会社ジャスト

東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル
B1-B室パソコンソフト開発室内

イラストでは味わえないこの衝撃をついにシリーズ化!!

本物志向のアダルトゲームソフト!!

うふふ……♡秘密の花園

ひなこの写真館

あなただけのプライベートソフト、パスワード付。



エッチアイ
HIコーポレーション

〒110 東京都台東区池之端 4-15-8-206

TEL.03-828-1257(メッセージ専用電話)

予約は、お名前とご住所、メディア(3.5″又は5″)テレフォンメッセージに登録して下さい。

お買い求めは…

- ソフマップ各店で予約又は発売しております。
- 郵便振替(確認発送まで1週間程度) 定価9,800円 送料250円 東京3-417149 HIコーポレーション
- 現金書留(到着後即日発送) 定価9,800円 送料250円 メディア・機種名・住所・氏名を明記の上左記住所まで。

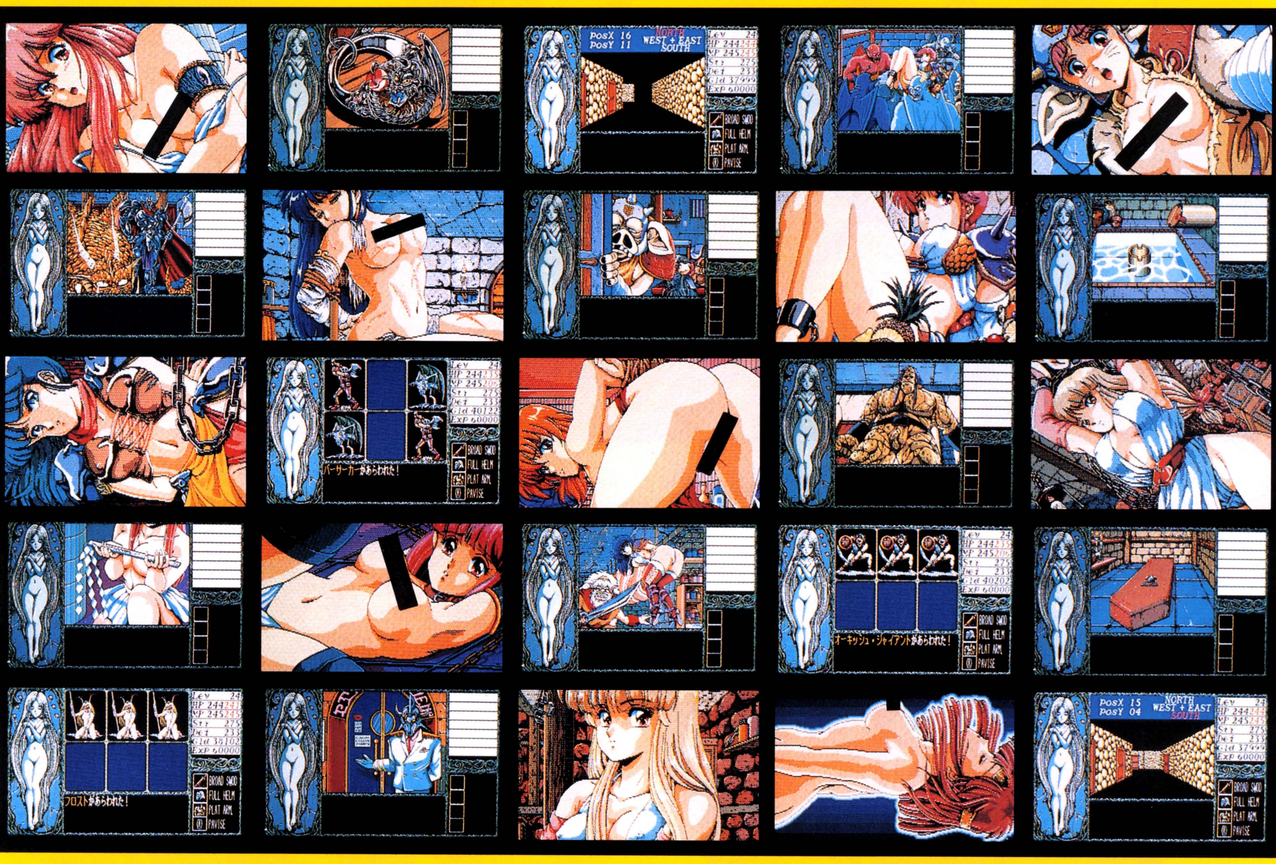


じ・つ・は、あたしたち
——ウフッ、カンタンには教えてあげない！ 知りたかったら、みんなで参加してね!!
老若男女の(?)アナタを決してあきさせない
ほんのりと色っぽいオムニバス・ストーリィ!!
おとめ♥ぱーてぃ
12月15日発売！
●PC-88SR以降(VA対応)・5"2D・4枚組
●¥7,800(税別)
美少女と一緒に本格的ゴルフゲームを楽しもう！
お好きなキャディーさんを選んで下さい。
SELECT
SHOT: 3
SHOT: 2
近日発売予定
GOLF きゃぴ・きゃぴ・るん
●PC-88SR以降(VA対応)・5"2D・3枚組
●¥7,800(税別)
通信販売のご案内
お近くのお店で、お求めになれないときは、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで、現金書留にてお申し込みください。(送料無料)
〒105 東京都港区新橋1-18-21 第一日比谷ビル
㈱徳間コミュニケーションズAV事業部
テクノポリスソフト TECHNOPOLIS SOFT
徳間書店インターメディア㈱
〒105 東京都港区新橋4-10-7 TEL.03-435-0834


FANTASTIC AND FANTASY ROLE PLAYING GAME
DRAGON KNIGHT
ドラゴン・ナイト
特報!!
『ドラゴン・ナイト』をお買い上げのお客様先着200名様に『ドラゴン・ナイト特製テレホンカード』を差し上げます。詳しくは、製品についているマニュアルをごらんください。

待望の美少女ロールプレイングゲーム!! その名も「ドラゴン・ナイト」!!

とにかくこの画面を見てください!!………安易に制作したゲームだと思いになりますか?………答えは当然、『NO!!』です。スタッフが愛情と体力と頭脳の総力を結集して創り上げた『シナリオ』、『ゲームシステム』、『グラフィック』、『BGM』です。手抜きと妥協は一切しておりません。とにかく、一度この『ドラゴン・ナイト』をプレイしてみてください。けして後悔をさせない自信と内容がぎっしりとつまっています。



女だけの王国『ストロベリーフィールズ』その国の南にそびえる『女神の塔』。『ストロベリーフィールズ』は、この女神の塔によって護られていた………しかしある日、その塔の上空に怪しげなドラゴンの影が………。

●とにかく美少女がもりだくさんのソフトです。もちろん美少女達はただ単に出演するわけではありません。シナリオと密接に関わっていますので、プレイをしているうちに美少女達一人一人が非常に身近な女の子に思えてくる事でしょう。

●ビックなサイズのグラフィックはもちろん、キャラクター、その他全てのビジュアルはこの写真からおわかりいただけるように、とにかく絶品です。一度ディスプレイでごらんになってください。細部まで気を使って描き込まれた画面に、ため息がでる事は必至です。

●メインの舞台となるのは、塔の中の迷宮です。ダンジョンはもちろんグラフィックによる3D画面です。もちろんゲームの舞台となるのはダンジョンの中だけではありません。『ストロベリーフィールズ』の王国にもゲームを解く鍵がたくさん落ちている事でしょう。王国の中には、『武器屋』、『寺院』、『城』……その他もろもろの建物があります。ダンジョンの中だけではなく、たまには王国に戻って会話をすれば、思わぬ手がかりがもらえるかもしれません。

●各イベントに登場する美少女達は、ビックサイズのグラフィックです。『絵が大きくなければ美少女ソフトとは言えない。』をモットーに、イベント画面と3Dダンジョン、戦闘の画面を分けました。

●モンスターとの戦闘システムも、きっちりと創りあげました。カードが開くように出現するモンスター達との戦闘は、ハラハラ、ドキドキの連続です。

●BGMも超一級です。『ドラゴン・ナイト』では、ゲームの世界を盛り上げる為に、何度も何度も曲を変更し、納得のいく音楽を創り出す事ができました。ある場面ではスピーディに、またメロディアスにBGMが展開します。

●当然の事ながら、アニメーションもバッチリです。大きなサイズのアニメーションを心ゆくまでお楽しみください。

●いくつものゲームをプレイしているユーザーの方には、このゲームはけして難しくないでしょう。しかし、イベントが山のように用意してありますので、やりはじめたら止まらない!!ゲームに仕上がりました。

●イベントをクリアーした後に、もう一度あのシーンを見たい………だけど、最初からゲームをやるのはどうも………というユーザーの方々の為に、クリアーした画面を好きな時に見られる『すぺしゃるディスク』がおまけで、もれなくついています。

PC8801SR以降対応版 12月15日㈮ 発売!
(5インチ2D、5枚組)

PC9801VM以降対応版 好評発売中!!
(5インチ2HD、3.5インチ2HD、各2枚組。XL、XA、LTシリーズを除く)

各定価6,800円 (定価の中には消費税は含まれておりません。)

通信販売をご希望の方は…

●現金書留の場合……
商品名、機種、メディアを明記の上エルフまでお送り下さい。
●郵便振替の場合……
郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記の上、口座番号東京1-405620
エルフまでお申し込み下さい。

elf エ・ル・フ
株式会社 エ・ル・フ
〒169 東京都新宿区北新宿1-12-5









メディア ＼ 品名	美しき獲物たち PART I	美しき獲物たち PART II	美しき獲物たち PART III	美しき獲物たち PART IV	美しき獲物たち PART V	美しき獲物たち PART VI	パピットショー PART I	MAJO サンドラ	学園物語	トワイライト ゾーン I	トワイライト ゾーン II	少女遊戯
PC8801	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
PC9801 5″2HD	○	○	×	×	×	×	×	○	○	○	×	○
PC9801 5″2DD	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
PC9801 3.5″2HD	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	○
PC9801 3.5″2DD	×	×	○	○	○	○	○	×	○	×	○	○
FM-77	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	×	×
FM-7	○	○	×	×	×	×	×	○	○	○	×	×
X-1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×
MSX2(R)	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×
MSX2(D)	×	×	×	○	○	○	○	×	○	×	○	○
X68000	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
定　価	4,000円	4,000円	4,000円	4,000円	4,000円	4,000円	4,000円	6,800円	6,800円	6,800円	7,800円	7,800円

※○印は、発売中。美しき獲物たちPART III以降BGM対応。

●お求めはお近くのパソコンショップで、通信販売をご希望の場合は使用機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、当社まで現金書留でお申し込み下さい（送料無料）。当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸（レンタル）行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

GREAT グレイト株式会社　大阪市浪速区塩草3丁目3-26（池永ビル）〒556 ☎(06)561-2211


コミックコンプ増刊冬休み号12月18日発売!!
コンプファミリー
総力結集だ!
伊東岳彦
松枝蔵人公認・コミック版
聖エルザクルセイダーズ
田島昭宇
ファミコン化で盛り上がる
魍魎戦記
転生編
MADARA
中津賢也
ファン待望の新作
ちぇりーげいる金
気分はGroovin'
描下34ページ
描き下ろしポスター・
ジオラマポスター・
巻頭カラー特集・
麻宮騎亜対談・
その他
燃える内容満載!
サイレントメビウス
総集編/新作描下/etc.
麻宮騎亜まるまる136ページ!!
定価360円
麻宮騎亜
特集
角川書店

1月号は完全燃焼!!!

さらに2機種登場
PCエンジン　コアグラフィックス&シャトル正式発表超特急報告!!
完全先取り、桃太郎活劇　緊急中間報告！
NEW SOFT　サイバーナイト、源平討魔伝、スーパー大戦略　PCエンジン、
スーパーバレーボール、桃太郎伝説II／他。
HOW TO WIN(特大版)　タイトーチェイスH.Q.、バリバリ伝説、
ヘビーユニット、ヴォルフィード、弁慶外伝、ぎゅわんぶらあ自己中心派。
オメデタ！　3大付録
付録1　NECアベニュー、パーフェクトブック　取れたてゲームを大放出。
付録2　お正月(完)買い物ガイド　PCエンジン89全ソフトカタログ　裏技完全搭載!!
"とじこみ"　イースI・II(完)攻略本Vol.3　ダームの塔　4↓25階完全攻略!!

今年もヨロシクね!!



お年玉愛読者大プレゼント付き！

月刊(勝)PCエンジン

マルカツ

創刊1周年記念新年超特大号　(吉)絶賛発売中　特別定価420円(税込)

コンプコレクション第2弾！

イース大全書

1月下旬発売！

定価980円

月刊コンプティーク・(勝)PCエンジン、(勝)ファミコン編集部共同編集

この1冊でイースのすべてがわかる！

- イース大宝典
- イースI、II、III攻略完全チェックポイント
- イメージイラスト、楽譜集
- 飛火野燿、羽衣翔など多彩な著名人のエッセイ集 etc.





Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。
クリスマス、コンプからの贈り物。
ソーサリアン絶好調、シリーズ第7弾!!
ドラゴンコミックスソーサリアンシリーズ⑦
呪われたオアシス
沢田 翔
12月15日発売
B6判 490円(税込)
珠玉の名作、5作を収録。「てっぺー参上」「源平討魔伝」「愛と哀しみのマンボ」「SNOW WHITE疾風怒濤」「ハイランダー悪魔の雀士」
コンプコミックス
中津賢也傑作集
てっぺー参上
中津賢也
12月5日発売
こ、これは、燃える!
恐怖の大幅加筆敢行!!
コンプコミックス
宇宙英雄物語 2
伊東岳彦
12月25日発売
角川書店



羽衣イースついに単行本化!!
大幅加筆に加え、描き下しカラー口絵で大興奮。
12月25日クリスマス発売
コンプコミックスDX
羽衣 翔
イース
1
A5判
予価890円(税込)
Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。
角川書店



6人の世にも幸運な冒険者たちの操り広げるスーパーライトファンタジー♡
フォーチュン・クエスト
深沢美潮 作
迎 夏生 イラスト
ファズと夏生のお贈りするRPGファンタジックコメディ♡
エルフの子どもで魔法使いの
ルーミィ
行動派で皮肉屋のシーフ
トラップ
方向音痴のマッパー
パステル
気がやさしくて力持ち
ノル
モンスター図鑑を
持ち歩く薬草博士の
キットン
慎重で剣の
お手入れ好きのファイター
クレイ
角川スニーカー文庫
絶賛発売中！
角川書店

SOFT EXPRES

ソフトエキスプレス

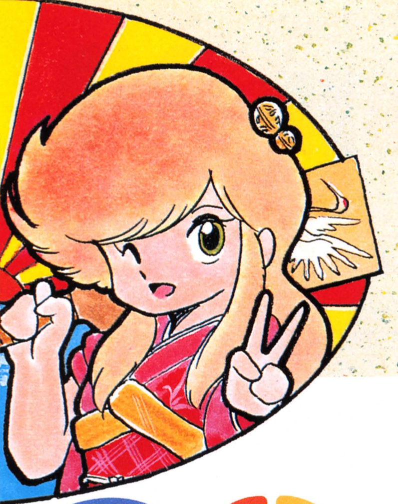


SOFT TOP

⇧急上昇 ↑上昇	先月の順位	ソフト名	メーカー名	種類
1	1	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	
2	2	イースⅡ	日本ファルコム	
↑3	4	イース	日本ファルコム	
4	3	ソーサリアン	日本ファルコム	
↑5	6	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	
↑6	7	スーパー大戦略	システムソフト	
7	5	信長の野望・戦国群雄伝	光　栄	
8	8	ウィザードリィ	アスキー	
↑9	13	三國志	光　栄	
↑10	12	大戦略Ⅲ	システムソフト	
11	8	テトリス	ビー・ピー・エス	
⇧11	17	エメラルド・ドラゴン	バショウ・ハウス	
⇧13	—	銀河英雄伝説	ボーステック	
⇧14	—	大戦略	システムソフト	
⇧15	—	大戦略Ⅱ	システムソフト	
16	8	サーク	マイクロキャビン	
↑17	—	スナッチャー	コナミ	
18	15	天下統一	システムソフト	
19	18	マイト アンド マジック2	スタークラフト	
↑19	20	ラスト・ハルマゲドン	ブレイン・グレイ	

●集計対象：2000人（10月8日～11月7日）

イラスト／J.PIERO



20

総得票数	得票数
901	265
2428	243
1081	167
1770	155
1272	153
590	105
1077	100
770	77
703	63
177	46
347	42
62	42
53	36
52	32
148	29
314	26
330	25
48	22
147	20
252	20

今月のランキング解説

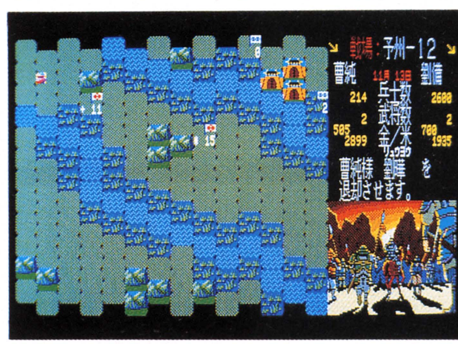
今月の注目株は、先月にもチェックの入った『エメラルド・ドラゴン』。今回の集計時点でも、まだ発売前というのに、なんと6ランクアップの11位。これはすごい。来月はトップ10入りまちがいなさそうな勢いだ。それから、『キャンペーン版大戦略Ⅱ』の発売が影響したのか、『大戦略』ファミリーが全部ランクインしている。

ちょっと残念なのは、今月は初登場のソフトがひとつもないこと。今月のランキングは全部、いままでにランクイン経験があるものばかりだ。年末の大作ソフトがランクインしてくのは来月あたりからかな。

今月のピックアップ PICK UP

9位 三國志（光　栄）

リーダーズトップ20のＳＬＧ常連組のなかで、最古参が、この『三國志』。先月このコーナーで紹介した『ウィザードリィ』の永遠のライバルなのだ。『ウィザードリィ』と同様にリーダーズトップ20始まって以来すべてにランクイン。トップ１になったこともあるし、今年の10月号までは、10位以下に落ちたこともなかったんだ。ね、『ウィザードリィ』のデータとよく似てるでしょ。じつはボクはあんまりＳＬＧはやらないんだけど、この『三國志』にはハマったね。徹夜でプレイしたのが、なつかしいなあ。そうだ、また引っぱり出して遊ぼうかな。よくできたゲームはいつまでたってもおもしろいのだ。



11位 エメラルド・ドラゴン（バショウハウス）



なんと、ピックアップで初めて、まだ発売前のソフトを紹介することになってしまった（この号が出るころには、発売になっているかな）。『エメラルド・ドラゴン』、今月は11位と大きく躍進しているぞ。こんなことって『イース』シリーズのときにだってなかった。これはすごいことなんだぞ。

▶21〜30位までのランキング

順位	ソフト名	順位	ソフト名
21	ハイドライド3	25	提督の決断
21	ジェノサイド	27	サバッシュ
23	水滸伝	28	激突ペナントレース2
24	維新の嵐	29	アークス
25	シュヴァルツシルト	29	マスターオブモンスターズ

Soft Sales Top 20

今月のベストセラーソフトはこれだ!!

ソフトセールストップ20は、全国の調査協力店から寄せられたデータをもとに、ソフトの売れ行きの人気ベスト20をセレクションっ！
（今回の情報は10月1日から31日までのデータを集計したものです）

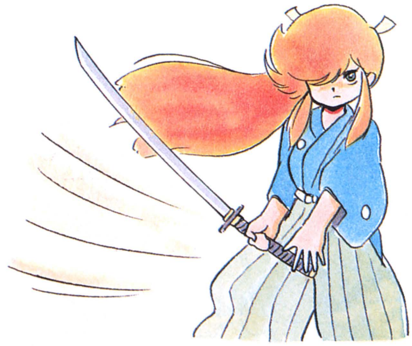
順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値段
1	6	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	PC98,PC88SR	8700円 (5D,3.5D)
2	8	斬【ZAN】—陽炎の時代—	ウルフチーム	PC98	9800円 (5D,3.5D)
3	—	遙かなるオーガスタ	T&Eソフト	PC98	12800円 (5D,3.5D)
4	—	上海Ⅱ	システムソフト	PC98,PC88SR,MSX2	6800円 (5D,3.5D)
5	1	提督の決断	光栄	PC98	14800〜17200円 (5D,3.5D)
6	3	テトリス	ビー・ピー・エス	PC98,PC88/VA,MSX2,X1,X68000,FM77AV	6800円 (5D,3.5D,R)
7	18	ディスクステーション 7号	コンパイル	MSX2(+)	1940円 (3.5D)
8	—	Duel	呉ソフトウェア工房	PC98,PC88SR	8800円 (5D)
9	2	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	PC98,PC88SR,X1t	9800〜12200円 (5D,3.5D)
10	—	遊撃王Ⅱ エアー・コンバット	システムソフト	PC98	8800円 (5D,3.5D)
11	—	AD&D® ヒーロー・オブ・ランス	ポニーキャニオン	PC98,PC88SR/VA,X1t	7500円 (5D,3.5D)
12	—	ウイングス	ブロダーバンドジャパン	PC98,X68000	7800円 (5D,3.5D)
13	5	マスターオブモンスターズ	システムソフト	PC98,PC88SR,MSX2,X1t	6800〜8800円 (5D,3.5D)
14	—	銀河英雄伝説＋set	ボーステック	PC98,PC88SR	11600円 (5D,3.5D)
15	—	魔晶伝紀ラ・ヴァルー	工画堂スタジオ	PC88SR	8800円 (5D)
16	7	激突ペナントレース2	コナミ	MSX2	6300円 (R)
17	10	大戦略Ⅲ	システムソフト	PC98	9800円 (5D,3.5D)
18	15	水滸伝・天命の誓い	光栄	PC98,PC88SR/VA,MSX2,X1t,FM77AV	9800〜12200円 (5D,3.5D)
19	9	天下統一	システムソフト	PC98	9800円 (5D,3.5D)
19	16	シュヴァルツシルト	工画堂スタジオ	PC98,PC88SR	9800円 (5D,3.5D)

●特に記載のない限り、価格は消費税を含みません

今月の売れ筋を斬る！

▼▼▼ 総合解説 ▲▲▲

今月のセールストップ20は、3位に『遙かなるオーガスタ』、4位にはあの名作の第2弾『上海II』がランクインしている。『テトリス』も相変わらず6位といいところにつけてるし、ひさしぶりにＳＬＧ、ＲＰＧ以外のソフトの大活躍が目立つ今月のランキングだ。ＳＬＧのほうでは、『斬』が2位とランクを上げているし、『銀河英雄伝説』がパワーアップ＆シナリオとセットした限定発売の『＋set』で復活してきている。アクションＳＬＧの『Duel』の8位初ランクインも見逃せないね。ほかには、なんといっても目立つのが、話題の『AD&D®』の第1弾が、とうとう発売になって11位にランクインしていることだ。今月には、第2弾も発売になるし、ちょっと、チェックしておく必要ありだぞ。



キーワードはこれだ!!

3Dソフト

今月は、『遙かなるオーガスタ』、『遊撃王II』と、ふたつの3Ｄソフトがランクインしている。このふたつは、いわゆる『スペースハリアー』に代表される「立体的な」ソフトとちがって、3Ｄ処理を毎回計算して表示している完全な3Ｄソフトなのだ。3Ｄのための計算が膨大だから、処理速度の遅い8ビットパソコンでは、ちょっと荷が重くて、どちらもＰＣ98用なんだけれども、さすがに本当の3Ｄ。動きはとってもリアル。ちょっとアダルトな感じのゲームに仕上がっているぞ。

3	遙かなるオーガスタ
10	遊撃王II エアー・コンバット
—	—

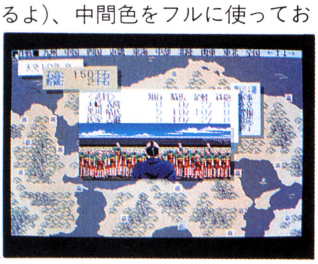
海外ソフト

最近は、海外からの移植ソフトがあたりまえのようになってきたね。その典型が『テトリス』。これは、みんなも知っているとおりメイド・イン・ソビエトのソフトだね。シンプルなルールがウケて、いまだにセールストップ20の常連ソフトでランクインし続けている。さらに今月には『AD&D®』第1弾の『ヒーロー・オブ・ランス』が11位にランクイン。そういえば『上海』もアメリカのソフトだったね。さあ、メイド・イン・海外のソフトをプレイして、キミも国際人になろう⁉

6	テトリス
11	AD&D® ヒーロー・オブ・ランス
12	ウイングス

斬

今月も、ＳＬＧソフトをひとつ紹介。ウワサの戦国ＳＬＧトリオのひとつ、ウルフチームの『斬【ZAN】―陽炎の時代―』だ。このソフト、ともかくキレイ。アナログＲＧＢ専用のソフトだから（デジタルＲＧＢ専用も用意されているよ）、中間色をフルに使っておしゃれな感じに仕上がっているのだ。それと、ヘクスの概念がないから、ＳＬＧに慣れてない人にもとっつきやすいぞ。



上海II

あの、パソコン、ファミコン、ワープロと、なんにでも移植されちゃった往年の大ヒットパズルゲーム『上海』が、パワーアップして帰ってきた。今度は6種類の異なった配列と、キャンペーンモードが追加されて、遊びのバリエーションも豊富。それに、今回は絶対に解法がある配列なので、「配列が悪いから解けなかった」といういいわけができなくなっているぞ。よくできてるね。



●調査協力店●

●ヤマギワソフトショップ	☎03-253-2111	●ロケット千葉店	☎0472-47-0050	●電巧堂チェーン山形七日町本店	☎0236-23-1055
●LAOXコンピュータメディア	☎03-253-1341	●パソコンショップ・シグマ	☎052-251-8334	●PiC万代店	☎025-243-5135
●LAOX新宿店	☎03-350-1241	●カトー無線	☎052-264-1534	●PiC小針店	☎025-233-5791
●富士音響	☎03-255-7846	●コンピュータ専門店テクノ	☎052-581-1241	●ユニードショッパーズダイエー福岡	☎092-721-5411
●ＣＯＭ	☎03-251-1523	●Ｊ＆Ｐテクノランド	☎06-634-1211	●カホ福岡マイコンセンター	☎092-714-5155
●SHINKO	☎03-255-0450	●Ｊ＆Ｐメディアランド	☎06-634-1511	●カホ大牟田さんえい店	☎0944-55-7005
●WAVE池袋5Fソフトハウス	☎03-5992-8627	●Ｊ＆Ｐ高槻店	☎0726-85-1212	●ベスト電気マイコンセンター	☎092-781-7131
●Ｊ＆Ｐ渋谷店	☎03-496-4141	●Ｊ＆Ｐ和歌山店	☎0734-28-1441	●トキハデパートマイコンセンター	☎0975-38-1111
●Ｊ＆Ｐ八王子店	☎0426-26-4141	●Ｊ＆Ｐ姫路店	☎0792-22-1221		
●Ｊ＆Ｐ町田店	☎0427-23-1313	●電巧堂チェーン青森本店	☎0177-23-2356		

Soft House Today

あじゃまし隊SPECIAL



『ウィザードリィ』ファンにとってはおなじみの「ウィザードリィフェア」。今年は、さる10月10日に恵比寿のカレッジミュージアムＦＡＭＥで開催されたのでありやした。ジャジャン。

10月10日といえば体育の日で祭日。休日に取材なんてやだなあと思いながら恵比寿の駅に着いたら……いたいた、「ウィズフェア」目当ての人たちが、たっくさん。これで方向オンチの私も無事に会場にたどりつくことができたノダ。でも、あとで聞いたら、参加者は2000人(!)だったんだって。

さて、予定より少々遅れながらも、本誌でもおなじみの安田均氏のあいさつで、フェアがスタート。編集部対抗のウィザードリィ・トライアスロンや、あのウッドヘッド氏も参加した体感ＲＰＧコーナー。アスキーから出ている、



▲まん中が『Wizardry V』をつくったデビッド氏



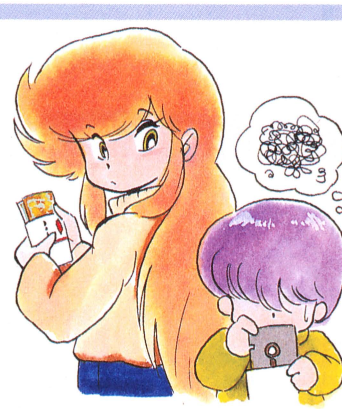
▲とにかくものすごい人が集まっちゃったのだ

テーブルトーク版の『ウィザードリィ』のプレイ大会や、ウワサの『ウィザードリィＶ』のこともチラッと出たパネルディスカッションなどもあったし、恒例のコスプレ大会では、なんと３年連続で優勝をかっさらったパーティも登場。会場は最高の盛り上がりだったぜい。ところで、みんなが気にしてる、『ウィザードリィＶ』の発売予定。どうやら春ごろになりそうだとのこと。そろそろ本誌でも紹介を始めるゾ!!

New ソフトかわら版

新作&移植ソフトの発売予定先取りコーナーだよー!!

今年は、お年玉いくらぐらいもらえるかな。今月もソフトかわら版には、新作、大作の情報がたっくさんきているよ！　なお、価格はとくに記載のないかぎり消費税は含まれてないからね。



新作ソフト

AVG	あーくしゅ	PC8801、MSX2・各6800円	ウルフ・チーム　12月予定
TBL	石道(いしどう)	PC9801・7800円	アスキー　2月予定
RPG	AD&D®プール・オブ・レイディアンス	PC98、PC88SR VA X1t・各9800円	ポニーキャニオン　12月21日
RPG	SDスナッチャー	MSX2・9800円	コナミ　1月予定
SLG	三國志II	PC8801SR・14800～17200円	光栄　12月20日
TBL	キューブランナー	X68000・価格未定	エス・ピー・エス　年末予定
RPG	セレクテッド ソーサリアン1	PC9801、PC8801SR、X1・価格未定	ブラザー工業タケル事務局　12月予定
ACT	ソリッドスネーク　メタルギア2	MSX2・7800円	コナミ　来春予定
SLG	地球防衛軍II	PC9801・価格未定	アートディンク　12月予定
TBL	天九牌 Special 桃源の宴	PC88SR、MSX2・3600円[税込]	ブラザー工業タケル事務局　12月20日
RPG	トンネルズ・アンド・トロールズ	PC9801V・9800円	スタークラフト　12月上旬
RPG	ドラゴンスレイヤー	PC8801・8700円	日本ファルコム　12月10日
ACT	スペースマンボウ	MSX2・6800円	コナミ　12月22日
AVG	ドリーム・プログラム・システム	PC9801V・価格未定	アリス・ソフト　12月15日
ACT	ナイト・アームズ	X68000・9700円	アルシスソフトウェア　12月初旬
TBL	熱中派びんびん麻雀	PC9801・7000円[税込]	ブラザー工業タケル事務局　12月16日
ACT	ネメシス'90	X68000・価格未定	エス・ピー・エス　発売日未定
RPG	ファイナルファンタジー	MSX2・7800円	マイクロキャビン　12月予定
ACT	フラッピー2	X68000・8800円	デービーソフト　12月上旬

いろーんなイベント盛りだくさん


▲安田均氏もステージでちょっと緊張気味


◀コスプレの定番といわれるビキニの女の子



▶テーブルトークコーナーは黒山の人だかりでした



◀コンパニオンのおねえさんは超ランクAばっかり


▲やられてもなごやかな体感RPGのバトルシーン


▶キャラクターメイキング。キミたちモンスター志願?

SOFT EXPRESS

プレゼント

★

1年ぶりにお目見えしたウッドヘッド氏は、ダイエットしてすっかり見ちがえてしまった……(うらやましいなぁ)。さて、今回のプレゼントは、ウッドヘッド氏直筆のサイン色紙を1名、『ウィザードリィ』特製シールを10名に、おまけでくれたトイレ用オルゴールも1名にあげちゃお!





〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル コンプティーク
「ウッドヘッドのおみやげちょーだい」係

ACT	プラジェーター	PC8801FH・7800円 エニックス 12月15日
SPT	プロテニス・ワールドコート	X68000・価格未定 エス・ピー・エス 発売日未定
RPG	ブルトン・レイ シナリオ集	PC9801・価格未定 システムソフト 12月下旬
AVG	ミスティ・ブルー	PC8801SR・8800円 エニックス 12月22日
RPG	夢幻の心臓Ⅲ	PC8801SR・9700円 クリスタルソフト 12月9日
ACT	メタルサイト	X68000・8800円 システムサコム 12月中旬
RPG	メルルーン	PC9801, PC8801SR・各8800円 デービーソフト 12月予定
SPT	野球道Ⅱ	PC8801SR・8800円〔税込〕 ブラザー工業タケル事務局 12月下旬
RPG	ルーンワース「黒衣の貴公子」	PC8801SR, MSX2・各8800円 T&Eソフト 1月12日
SLG	レジオナル・パワー	PC9801・8800円 コスモス・コンピューター 発売日未定
ETC	ロードス島戦記ー福神漬けー	PC9801・3800円 ハミングバードソフト 12月16日

移植ソフト

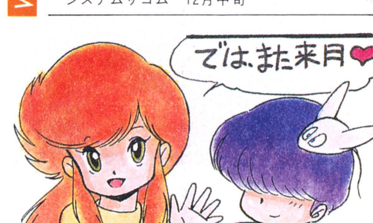
98
- ●アークスⅡ (PC9801・8800円) ウルフ・チーム 12月22日
- ●カオスエンジェルズ (PC9801・価格未定) アスキー 発売日未定
- ●キャンペーン版 大戦略Ⅱ (PC9801・9800円) システムソフト 12月中旬
- ●38万キロの虚空 (PC9801・9800円) システム・サコム 12月下旬
- ●斬 シナリオ・コレクション VOL1 (PC9801・4200円) ウルフ・チーム 12月22日
- ●斬 パワーアップ・ユーティリティー (PC9801・4800円) ウルフ・チーム 12月22日
- ●Duel (PC9801・8700円) 呉ソフトウェア工房 発売日未定

88
- ●ティル・ナ・ノーグ88 (PC8801SR・8800円) システムソフト 12月下旬

MSX
- ●アルバトロス2 (MSX2・8800円) 日本テレネット 12月中旬
- ●銀河英雄伝説パワーアップ&シナリオ集 (MSX2・4800円) ボーステック 12月15日
- ●XaK (MSX2・8800円) マイクロキャビン 12月8日
- ●DOLL(パラゴン セクサドール) (MSX2・7800円) ハート電子産業 12月8日
- ●ナビチューン ドラゴン航海記 (MSX2・8800円) 工画堂スタジオ 12月中旬
- ●BURAI(上巻) (MSX2・8800円) リバーヒルソフト 1月予定
- ●ロードス島戦記 (MSX2・9800円) ハミングバードソフト 発売日未定

X1, X68000
- ●アークスⅡ (X68000・8800円) ウルフチーム 12月22日
- ●銀河英雄伝説 (X68000・8800円) ボーステック 1月26日
- ●斬〔ZAN〕-陽炎の時代- (X68000・9800円) ウルフチーム 12月16日
- ●斬 シナリオ・コレクション VOL1 (X68000・4200円) ウルフチーム 12月16日
- ●シュヴァルツシルト (X68000・12800円) 工画堂スタジオ 12月予定
- ●ファーストクィーン (X68000・8800円) 呉ソフトウェア工房 12月末
- ●ロードス島戦記 (X68000・9800円) ハミングバードソフト 発売日未定

FM
- ●38万キロの虚空 (FM TOWNS・9800円) システムサコム 12月中旬









「ドワッハッハ～！」とひさびさにハラの底から笑えるソフトが登場。それがこのデービーソフトの新作『メルルーン』だ。ギャグ調のかるーいファンタジーワールドはだれにでもうけることまちがいなし。リアルなRPGにあきてしまった人にもぜひ遊んでほしい、ゆかいなゆかいなアクションRPGだぞ！

それ行けトーマス、君こそ未来の国王だ！

SOFT EXPRESS

メルルーン

PC9801Vシリーズ 5D
PC8801SRシリーズ 3.5D
8800円(税別)

デービーソフト ☎011-807-6700

RPGにだっていろいろなものがある。なにも剣で怪物をザクザク切り倒すものばかりがRPGじゃない。この『メルルーン』をプレイしてもらえればそれがいっそうよくわかるんじゃないかな。このゲームのおもしろさは人との会話や世界そのもの。怪物を倒す楽しさなんてほんのわずかなものにしかすぎないんだ。

このゲームの主人公トーマスの目的は、ズバリお姫さまと結婚すること。ただし、そのためにはメルルーン王国に伝わる7つの宝をすべて見つけ出さないといけないんだ。もちろんそんな簡単に見つかるわけもなく、トーマスの行く手は苦難の連続。ライバルのジムはしつこく妨害してくるわ、宝の番人のデカキャラは無理難題をふっかけてくるわ、そりゃもう大変なさわぎだ。まあ苦心の末、手に入る宝物が役に立つものばかりなので苦労のしがいもあるってもんだけどね。

話のなかには大爆笑のシーンもいっぱい。いきなり「私はだれでしょう？」なんて聞かれるクイズシーンもあるし、道をさえぎる「なんかん君」なんていうヘンな動物も出てくるぞ。

ワンポイントチェック

とにかくひたすら笑えるのがいい。いい意味での遊び心が、ソフトをすごく楽しいものにしているぞ。

ゲームシステムがしっかりしてるだけに安心して笑えるデービーならではのおもしろおかしい1本だ。

楽しい工夫がいっぱい

おもしろいキャラやちょっとした遊びがゲームを盛りあげてくれるぞ！

ライバル ジム・サスペンダー

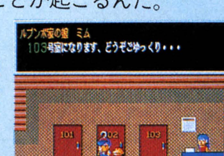
ライバルの「ジム」はいろんなところでトーマスのジャマをする。そんなことしてるヒマがあったら宝を探せ！



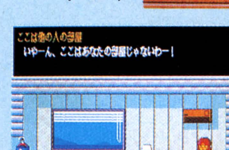
◀苦労して見つけた宝を取られた！ かえせ〜！

ホテル 部屋をまちがえると…

ホテルには3つの部屋がある。指定された以外の部屋に入るといろいろとおもしろいことが起こるんだ。



▶「103号室になります」ためしに102号室に入ると……

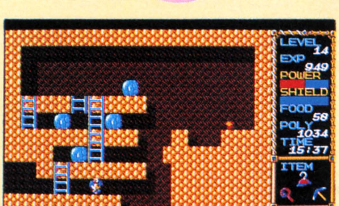


◀わっ、着替え中だ。こりゃどうも失礼しました……

ゆかいなサル

エテロー

とある島に閉じ込められているサルのエテロー。こいつを見つけて助けだすとその後の旅の強力なパートナーになってくれるんだ。戦闘シーンでも大活躍するぞ！

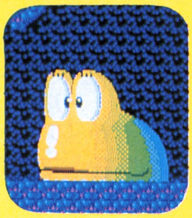


▲エテローはパズル面の中にいる。うまく岩を動かして早く助けだしてあげよう



▲うしろからウキキーとくっついてくるエテロー。寝るときもお風呂もいっしょだ！

第1の島　まずはうぼ島から



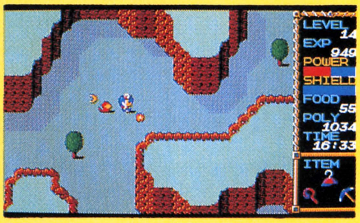
▼「マタジャクシ」はカエルのデカキャラ。こいつにはムスメがいるらしいぞ

王様の城があるうぼ島はトーマスの生まれ故郷でもある。トーマスの大冒険もここからスタート、敵はそんなに強くないのでまずは戦い方に慣れておこう。

島の西側にはメルルーン王国で最大の湖「メルビル湖」がドーンと居座っているぞ。



▲ここは王様の城のなか。プロローグでは王様がありがた〜い話をしてくれる。王様の左にかわいらしく立ってるのがウワサのお姫さまだ！



▲うぼ島は草地の多い島だ。ただしけっこう起伏に富んでいるので見晴らしはそんなによくないぞ。くれぐれも途中で迷わないようにしよう



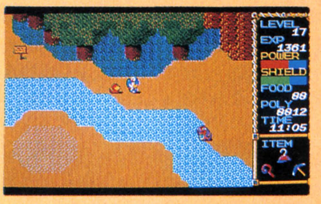
▲メルビル湖のほとりには果樹園がある。ここには老人と少女がふたりで暮らしているので、1度たずねてみよう。きっといいことがあるぞ

第2の島　るび島

うぼ島から船で数時間、そこには星のようなかたちをしたるび島が浮かんでいる。ここはメルルーン王国のなかでも屈指の金鉱があるところ。つるはしを使ってガシガシ掘ればけっこういい金になるぞ。一気に装備を充実させて、これからの冒険に備えよう！



▲時計のデカキャラ「カチコチンナ」。時間を逆流させる力を持った不思議な怪物だ



▲赤茶けた大地がどこまでも続く。大きな森林地帯がところどころにあり、なかなか入りくんだ地形になっているぞ！



▲島の北東に住む謎の仙人、ある重要なアイテムのカギを握ってるんだ。じつはこの人、ベジタリアンなんだってさ…

第3の島　へるな島

いま、このへるな島では重大な問題が起こっている。いつのころからか、雨がぜんぜん降らなくなっちゃったんだ。島の東の「へるなほるな村」のひとびともすっかり困りはてているということ。いったい何が原因なんだろうね。

島の北東には普通の方法ではいけない高い山地もあるし、まったく謎だらけの島だ。



▲無残な枯れ木が立ち並ぶ光景。前はきれいな島だったのに、いまはほとんどボロくずだ。ひどいなぁ…

▼おばけカタツムリ「ヘネモール」。島の災厄に関係あり？



第4の島　ライバルの故郷、もると島

この島にあるシミリッチ村はライバル「ジム」のふるさとだ。

そのシミリッチ村の秘石「サグマン」がこの間盗まれたんだって。ひどいヤツもいたもんだ、ホント。

▼歌うイルカ「メロディ」。そのオンチときたらすさまじい





▲高いガケがたくさんあるもると島。大小の岩がゴロゴロしていてなんだかぶっそうなところだぞ



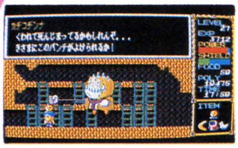
▲西の森に住む大盗賊の家。昼間は寝ていて、夜にムクムクと起きだす不健康な生活をしてるそうな

そして……

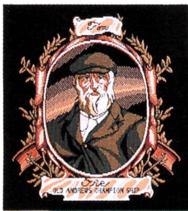
7つの宝をすべて集めると、いよいよストーリーは第2部へ。とある大バカ者(下図参照)の手によって、封じこめられていた大魔王が復活してしまうんだ！

大バカ者





いままではおとなしかったデカキャラたちも凶暴になって再登場。王国を襲う大魔王軍にはたしてトーマスは勝てるのだろうか？　がんばれ、トーマス！







アルバトロス2／マスターズ・ヒストリー
MASTERS' HISTORY





リアルなシミュレーションで話題になった『アルバトロス』が『アルバトロス2／マスターズ・ヒストリー』となって帰ってきた。ゴルフ発祥の地、英国オールド・アンドリュースを始めとする3コースで、リアルなゴルフが楽しめるぞ。

往年の名プレーヤーたちと、いざ勝負！

アルバトロス2 マスターズ・ヒストリー

PC9801Vシリーズ	5D / 3.5D	9800円［税別］
MSX2	3.5D	8800円［税別］
日本テレネット		☎03-266-1159

おじさんの定番スポーツだったゴルフも、いまや女子大生やOL・そしてオバタリアンまでプレイする国民的スポーツになった。そんなところにタイミング良く登場したのが、この『アルバトロス2』だ。

『アルバトロス2』には、トータルでの打数を競うストロークプレイ、4日間にわたる長期戦のトーナメントプレイ、1ホールごとの勝敗を競うマッチプレイ、登録されている往年の名プレイヤーとマッチプレイで勝負するビジュアルマッチ、そして、テレネットイメージガールの麻生優子がキャディをするトレーニングモードがある。

このなかで、一番特徴があるのはビジュアルマッチだ。何しろ近代ゴルフの基礎をきずいたプレーヤーたちとコースを回れるのだ。登録されているキャラクターは8人。このモードでは、日本テレネットお得意のさまざまなビジュアルシーンも楽しめるのだ。

さて、ショットだが、方法は一般的なものだ。まず、方向を決め、クラブを選び、打点、力の加減を調節して打つ。ライ（ボールの接地面の状態）や風向きも大切な要素だ。

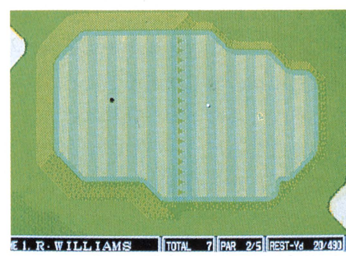
画面写真でわかるように、『アルバトロス2』では、ボールが飛ぶときの様子は俯瞰図（ふかんず）（上から見た図）で表される。そして、ボールの動きにつれて、画面はなめらかにスクロール！

見事グリーンにオンしたら、つぎはパットだ。グリーンでは芝目の方向と強さが表示されるので、芝目を読むという作業も必要になる。

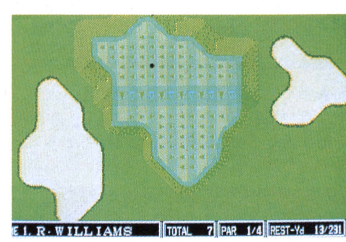
ワンポイントチェック

往年の名プレイヤー、コースとも、ありえたかもしれない歴史でのもの。つまりフィクションなのだ。

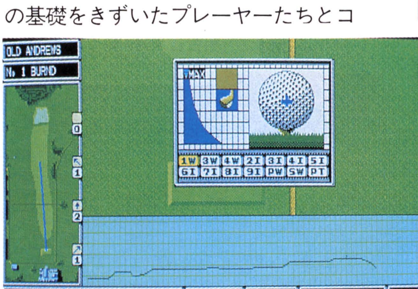
さあ、トレーニングを積んで、アルバトロスに挑戦だ！



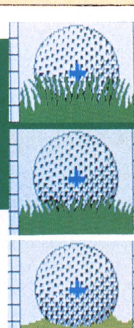
▲芝目のほとんどないグリーン。中央の帯はこのグリーンが2段グリーン（大きな段差のあるグリーン）であることを示している



▲両わきにバンカーが口を開けている2段グリーン。芝目もかなりきつい。アプローチショットの正確さがナイスオンの必須条件だ

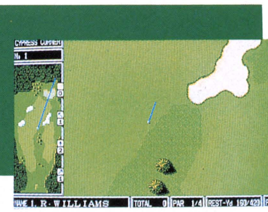


▲ショットの画面。コース全景や高低差、ライ、力の入れ具合などが、わかりやすく表示されている





▲コース上にはバンカーや池、クリーク（小川）、そして木などの障害物が配置されている。油断すると池ポチャだぞ！



▲ショットの方向は、このように青い線で表わされる。左の青い線の長さは、選択したクラブの飛距離を示している

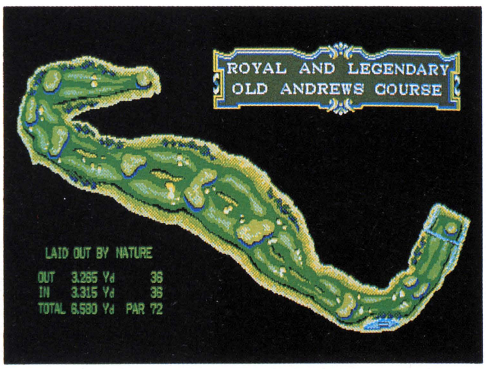
これが『アルバトロス2』の全コースだ！

ゴルフというスポーツは、クラブでボールを打って、合計18カ所のホール(穴)に、なるべく少ない打数で入れるという単純なものだ。しかし、コース上にはいろいろな障害物があって、なかなか思うようにはいかないもの。コースには、オーガスタのように超有名な名門コースから、河川敷の大衆コースまであるが、いかに攻略するかが楽しさの原点だと思う。

さて、『アルバトロス２』で用意されている３つの名門コースは、それぞれが独自の思想に基づいて設計されている。誌面の都合で、18ホールすべてを紹介することはできないが、おおよその雰囲気はわかると思う。

どういうふうに攻めていくかを考えるだけで、ワクワクしてくるね。一生に一度は、プレイしてみたいものだ。

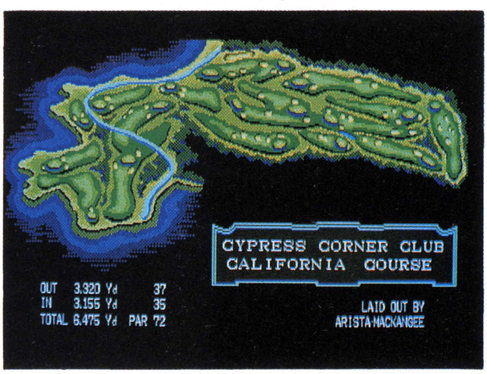
オールド・アンドリュース（イギリス）



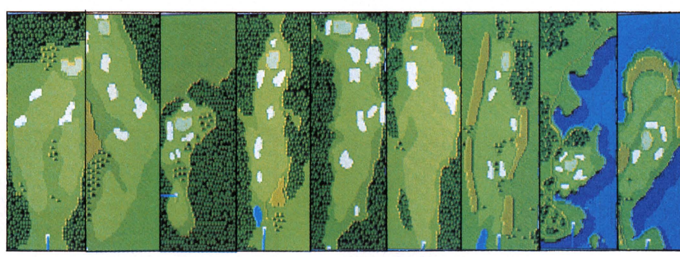
別名ロイアル&レジェンダリィと呼ばれるコース。ゴルフ発祥の地であり、ゴルフの総本山。ゴルフはここから始まった。コースは「自然」を利用した設計になっている。難易度は普通。



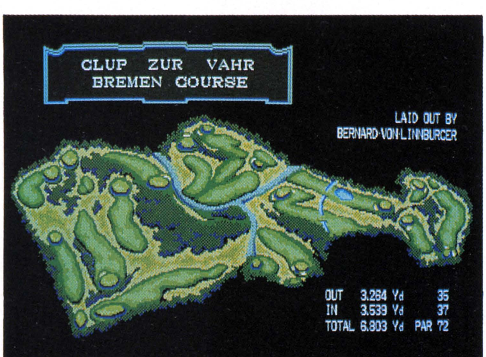
サイプレス・コーナー（アメリカ）



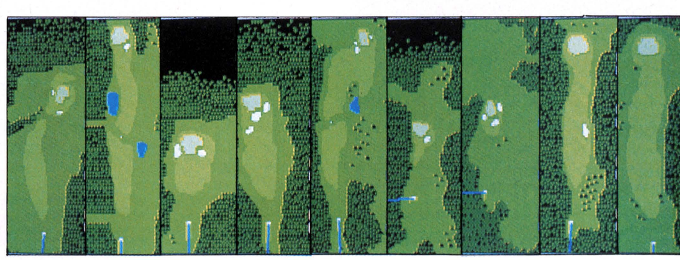
海越えのホールを持つ世界一美しいといわれるコース、海沿いのコースでは、思わず海に引き込まれそうになる。風の強さや方向に注意を払わなければならない。戦略的な難関コース。



クルップ・ツア・ファール（ドイツ）



ブレーメンの深い森をベースに、ベルナルト・フォン・リーンプルカアが設計したヨーロッパを代表するコース。森に打ち込むとOBだし、コース上に木が多い。比較的簡単なコース。





工画堂の新しいRPGは、なんと海と島を冒険する海洋物語。とっても新鮮なのだ！



NAVITUNE

ドラゴン航海記

潮風が冒険にさそってくれる

ナビチューン

PC8801SRシリーズ　5D　8800円〔税別〕
工画堂スタジオ　☎03-353-7724

プレイしててスカッとしたり、スリルを感じることはあったが、清々（すがすが）しくなるゲームはめずらしい。ぼくだけかもしれないが、画面に広がる海をヒョコヒョコ渡っていくときは、なーんとなく、あの熱い日ざしと潮の香りの夏の海を思いだしてしまったゾ。

それはマップを見てもわかってもらえるかな。ゲームの舞台は海とそこに散らばっている島々だ。ある日、海岸に打ち上げられたドラゴンの卵を拾ったところから主人公アクティの冒険はスタートする。父親から渡された鷹のペルセスとドラゴンを育てながら、世界のどこかで目覚めようとしている魔獣を探しだして倒すのが目的だ。

こうしてストーリーを進めるために島にある街や遺跡を巡っていくんだけど、ただ船を移動に使ってるんじゃふつうのＲＰＧと変わらないよね。そこでこのゲームでは、海上で魚釣りができるようになっていたり、船のステータスがあって、帆や改修をすることでキャラクターみたいにレベルアップするなどの工夫がしてあるんだ。用意されてるシナリオのなかにも、シーラカンスを釣り上げてくるものまであったりして、海洋ＲＰＧらしさをゲーム全体で盛りあげているところがなかなかいいね。



◀シナリオを解くと、金やアイテムが手に入る



釣りをしまーしょーォ

タイ、オコゼ、イカなど釣れる魚は全部で13種類。道具もつりざおから網まであるし、楽しくて、ついつい〝漁師〟になってしまう。



▲釣れるポイントも決まっているんだゾ

ワンポイントチェック

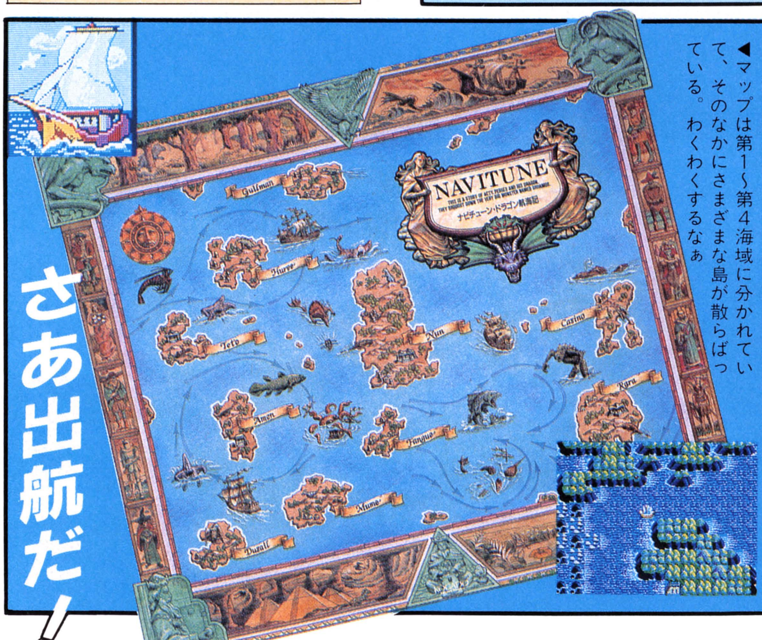
スクロールのガタつきがやや気になるが、ストーリーにメリハリもあるし新鮮で遊べるソフトだ。



▲流れついたドラゴンの卵。何日か過ぎると孵化（ふか）してベビードラゴンが誕生する。カワイイぞ



▲戦闘には、ただ敵モンスターを倒すだけじゃなく、ドラゴンに戦い方を教える意味もある



さあ出航だ！

◀マップは第1〜第4海域に分かれていて、そのなかにさまざまな島が散らばっている。わくわくするなぁ

ゲームで学ぶ帝国主義

世界征服

19世紀から20世紀にかけての帝国主義時代をテーマにしたマルチプレーヤーズSLG。ルールは単純だけど、戦略要素や外交上の駆け引きがあるから、友だちとワイワイプレイするにはぴったりのゲーム。ビクターSSSシリーズ第1弾だ！



［ 君の手で大帝国を築くんだ ］

SOFT EXPRESS

世界征服

PC9801Vシリーズ {5D / 3.5D} 9800円〔税別〕

ビクター音楽産業　☎03-423-7901

プレイヤーは、当時覇権を競ったイギリス、フランス、ドイツ、アメリカ、日本、ロシアの6カ国のどれかとなって、季節ごとに陸・海軍を動かして植民地獲得レースに乗り出していく。年の初めには獲得した国数によって予算が与えられ、軍隊の編成のほか、革命援助といった政治的暗躍も、少しだが用意されている。

システムはとってもシンプルだ。でもプレイしてみるとこれがなかなかおもしろい。とくに移動は同時処理のため、もし何カ国かが同じエリアに入ってくると自動的に戦闘になってしまう。じつはここがポイントで、どの国がどこを狙っているかをうまく読んで動かさないと、戦いたくもなかった大国と戦争するはめになってしまうのだ。プレイヤーの〝戦略と読み〟がとっても重要視されているワケ。それだけに、コンピュータ相手もいいが、ぜひ多人数で遊んで欲しい。

ワンポイントチェック

タイトルは大げさだけど、内容はボードみたいで結構シブイ。一度6人プレイをしてみたいなぁ。

スパイ活動



▲侵略したい地域の軍事力を見ることができる

革命援助



▲クーデターを起こして軍隊を使わずに支配

陸軍国か海軍国かで戦略も大きくちがうのだ

陸軍

▼1部隊は1万人に相当。負けても減りはしないが、占領できるのは陸軍だけだから、どこに動かすかはとっても重要なのだ



海軍

▼海軍の役割は、海域の制圧や陸軍の移送。陸・海軍ともレベルがあって、国ごとに攻撃や防御の強さが決まっている



▲ゲーム中に使われる各種のシンボル。要塞は防衛力が2倍、補給基地は軍隊を編成できる地域だ





名作RPGとして名高いウルティマシリーズ。その2作目が、この9月に再リリースされたのは、本誌11月号において紹介したが、今度はその続編でもある『III』が再発売されることになったぞ。ついにこれで、ニューバージョンのウルティマは『I』から『IV』までが勢ぞろいしたわけだね。これを機に、キミも異世界の国・ソーサリアへ、冒険の旅に出発してみないか? RPGの元祖と呼ばれているだけあって、そのおもしろさは保証付きだぞ。

復讐鬼・エクソダスを倒すために出発だ!

SOFT EXPRESS

ウルティマIII

PC9801シリーズ
PC8801SRシリーズ 5D/3.5D 8800円〔税別〕
X1シリーズ
PC88VA、MSX2
ポニーキャニオン ☎03-262-3436

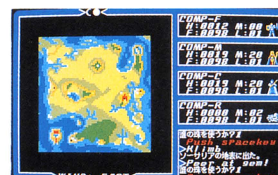
悪の化身モンデインとミナクスが勇者によって倒されたことにより、平和を取り戻したソーサリアの地。しかし、いままた悪の魔手が迫りつつあった。そこで、この地を治めるロード・ブリティッシュは、はるか彼方の世界より勇者を募り、彼らに新たな悪の軍団を率いる、謎の存在エクソダスを倒すべく命じた……。

と、いうのが今回の物語の始まりなわけだが、ハッキリいってこれがなかなか大変。『II』のときには、ダンジョンに入らなくてもゲームを終了させることができたり、このシリーズ特有のフード(これがなくなると、HPがバリバリ減っていってしまう)の制限もあまりキツくはなかったけれど、今回はめちゃシビアになっているんだ。でも、それだからこそさらにおもしろくなっているんだけどね。

さぁ、キミも5つの種族と11の職業を組み合わせて、4人のパーティをつくって(登録は16人まで)出発だ!

ワンポイントチェック

シナリオのオモシロさは折り紙つき。ただ、サンプルでは操作性の悪いところが一部あったが……。

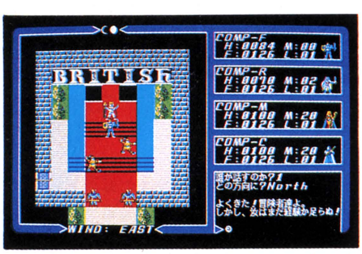


◀珠を使って見たソーサリア大陸。これが冒険の舞台



▶珠を使って、ダンジョン内部を調べると……

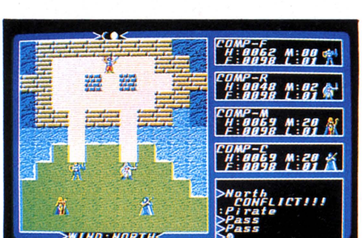




▲この人がいなけりゃ、ウルティマじゃない! ロード・ブリティッシュ王の、おな~り~



▲この『III』からは、ブラインド処理がなされていて、山の反対側などは見えなくなっている

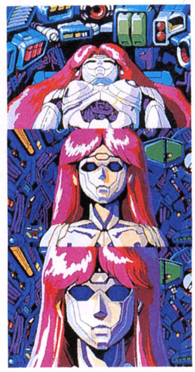


▲敵と接触すると戦闘画面にチェンジ! こっちは4人なのに、敵は最高で8人も! 卑怯!!

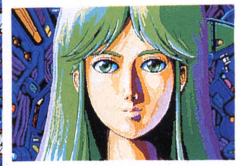


▲ダンジョン内部の各所にある泉。ヒール、ドレイン、ポイズン、アンポイズンの4種がある





SOFT EXPRESS



このゲームの主人公は、セクサドールというロボット。人間以上の感情を持っているがために、悲劇の結末を迎えざるを得なくなるというAVGなのだ。

悲しい結末が嫌いな人はご遠慮ください

パラゴンセクサドール
ドール

PC9801シリーズ PC8801SRシリーズ MSX2	5D 3.5D	7800円〔税別〕

ハート電子産業(株)　☎045-461-6071

ふたつの星、ファルディーアとザイカーンは、対立を避けるために軍事協定を結んでいたが、無人惑星αにザイカーンの基地があったことから、全面戦争へと発展。慰安用に造られたセクサドールは、このころから、武装兵士に改造されて、ある者は戦場に送られ、ある者は諜報員に志願していった。

主人公のティナも、その時代のセクサドール。友人のバーバラを死に至らしめた、ブランカ・フラウを追って敵国に渡るため、ファルディーアの諜報員に志願するのだ……。まぁ、あとは、アドベンチャーゲームなので、キミがティナに成り替わって物語を進めてね。

船内操作もドールの能力もコマンド選択



▲いろんなトラブルは、人工知能キリーのアドバイスをよく聞けば、難なく解決



▲左上の窓にも注目。攻撃シーンなどセクサドールの能力が一目瞭然なのだ

このゲームは、6つのシーンに分かれている。前半に出てくる宇宙船の操縦も含めて、コマンド選択で進行していくのだ。NASAのボイジャーをモチーフにしたという機器の名称や、任務成功までのトラブルといった細かい設定にも驚くが、後半から使えるドールの能力も、これがまた多種豊富なの。

たとえばブレインセンサーを選ぶでしょ。ひとりの人間のデータをスキャンすると、今度は表現体システムという能力が使えて、その人間そっくりに変身できちゃうわけ。記憶センサーでティナの記憶を映し出したり、内蔵された武器を使って攻撃もできる。だけど臨機応変に選ぶことが大事だよ。

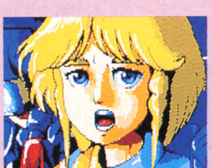
でも…、このゲームは〝戦い〟というより、やっぱり、揺れ動くティナの心模様をじっくり味わってほしいな。

ワンポイントチェック

細部まで描き込まれたグラフィックと、スムーズな動きのアニメーションも、見逃してはならない。

ティナの行く手に待ち受けているのは…⁉

ふたりのセクサドール



◀スパイの汚名をきせられる友人のバーバラ

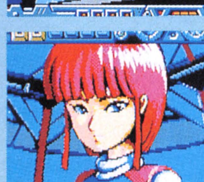


◀ザイカーン諜報員、ブランカ・D・フラウ

囚人収容星にも潜入

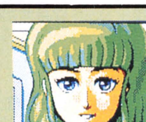


◀脱走不可能といわれる囚人収容施設

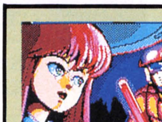


◀ティーズは、頼もしい味方だったが……

ザイカーンのひとびと



◀ナンシーを慕っている親友のケイト



◀秘書のナンシーは、重要人物のひとり



◀ディブは、果たして敵か、味方か⁉



◀ザイカーンの最高指揮官、レイクリッド

そして……





◀軌道上ターミナルへ向かうティナに、この先待ち受けているものは

WAR IN THE SOUTH PACIFIC
激突！日米機動部隊



攻略目標はポートモレスビーかソロモン諸島か？　太平洋戦争の勝敗を分ける原因となった南太平洋の戦いをSLGで再現だ！

皇国ノ興廃コノ一戦ニアリ　各員奮励努力セヨ！

SOFT EXPRESS

激突！日米機動部隊

PC9801Vシリーズ｛5D / 3.5D｝9800円〔税別〕

ホビージャパン　☎03-354-9341

日本の敗戦への第一歩を踏み出す原因となったミッドウェイ作戦。もし、それが実行されていなければ戦局はどう変わっていたのか。そんな仮想戦を含んだ南太平洋の戦いをテーマにしたのがこのゲームだ。

南太平洋の戦いは、米豪遮断を目的とした日本と、それを阻止しようとしたアメリカの間に起きたものなんだ。プレイヤーはどちらかの軍の指揮官となって艦隊や航空隊を指揮し、敵軍をこの海域から追いださねばならない！

戦いは、拠点となる基地の奪い合いがメインとなってくる。基地がなくては艦隊や航空隊を運用できないからね。攻撃目標はどこにすべきか？　限られた部隊をどう編成し、どう使用するか、君の指揮官としての才能が問われるぞ。

戦いのもうひとつのポイントは物資の補給。物資は基地拡張や部隊の運用には絶対必要だからね。そして、その貴重な物資を安全に輸送するため、制海権を賭けた一大空母決戦が起こるんだ。

ゲームはリアルタイムに近いパルス単位で進められ、何もしないでも事態はどんどん進んでいく。パルスの長さはいつでも変えられるから、何も起こりそうもないときは最長の8時間に設定すればゲーム展開は速くなるぞ。

扱う部隊の数は多いけど、コンピュータ管理にもできるから安心だ！

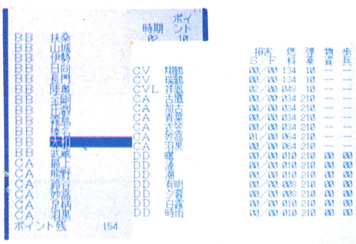


▲基本画面は必要に応じてサイズを拡大、標準、縮小と変えられる。ちなみにこれは拡大マップ

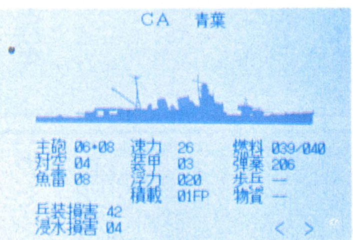
ワンポイントチェック

マウスなどの操作性は、同社の前作ゲームよりはるかに向上していて遊びやすくなったぞ！

登場艦艇は200隻以上！



▲実際にあった艦艇は、戦艦から駆逐艦、輸送艦の類まで、ほとんどが登場しているのだ！



▲１艦単位で、現在その艦がどういう状態にあるのかひと目で分かる艦船データ画面

敵艦見ユ！全軍突撃セヨ！



▲艦隊が敵と接触するとこのような戦闘画面に切り替わり、１艦ごとに砲撃、魚雷戦を行うのだ。残弾にはつねに注意せよ！

索敵は重要！



▲実戦においてもゲームにおいても索敵が重要なのは当然だ。ただし、入ってくる情報のすべてが正しいとは限らないぞ！　惑わされるな！

敵基地ヲ攻略セヨ！





▶史実では敵基地を攻略するために艦砲射撃や爆撃を行った。ゲームにおいても同じことが再現できるのだ！



▲こちらは同じく航空機による攻撃シーン。この空母決戦の勝敗こそが後の戦局を大きく左右するのだ。敵空母の動きには注意せよ！



白と黒の伝説シリーズ

DESTRUCTION（上巻）

もしも超能力があったら……。だれもが一度は、そんなふうに考えるものだ。だが、そもそも超能力とは、なんなのだろう。何者かによって選ばれた、特殊な人間であることの証明なのか。それとも……？謎に満ちたこの不思議な能力を、『怨霊戦記』でおなじみのＷＩＮＧが、ユニークな視点で解析する！

謎の怪事件を追ううちに、超能力が覚醒するぞ！

デストラクション（上巻）

PC8801SRシリーズ　5D　6800円〔税別〕

ソフトスタジオWING　☎ 0975-32-3929

古くはユリ・ゲラーに関口少年、新しくは例の「ハ～ンドパワー」のMr.マリックと、超能力（あるいは、それもどき）で世間を騒がす人は、あとをたたない。人とはちがう特殊な能力……それがたとえ、スプーンの柄を曲げるといった、毒にも薬にもならない力（ホントに、なんの役に立つというのだ）であろうと、やはり凡人としては、あこがれてしまうのである。いいな、ほしいな、超能力。

さて、このゲームは、いわゆる超能力モノのAVGである。光の神と闇の勢力との戦い。そして新聞記者の白鳥を中心とする超能力者たちと、闇の超能力者たちとの戦い。彼らが自分の潜在能力に目覚めていく過程はおもしろいし、ストーリーもしっかりしてて、なかなかよくできたAVGだ。

だが、このゲームにかぎっていえば、そんなこたぁ、たいした特徴ではないのである。というのも、このゲーム、なんと「ゲームをしているうちに、自分の超能力を開発できる」という、とんでもない効果を持っているのだ！

その秘密は、全編に流れるサイキック・ステレオサウンド。キミの脳のα波を活発にし、潜在意識の奥に眠っている超能力を覚醒させるという。ゲームを解き終えたころには、キミも超能力者になってるかもしれないぞ。ホントに超能力者になれたかどーかは、オマケの超能力開発ゲームで確かめよう。

光と闇、白と黒の戦いを、上・下巻で展開する、異色の超能力AVG『デストラクション』。早くも下巻の発売が待ち遠しいぜ！

ワンポイントチェック

難易度をおさえてあるため、スラスラとテンポよく話が展開する。ストーリーも起伏に富んでるぞ。

新聞記者・白鳥を待ち受ける運命とは……？



▲白鳥の上司、大塚部長。不思議と第6感の働く白鳥の能力をかっているらしい



▲白鳥の後輩、川村。ある事件をきっかけに、テレパシーの能力に目覚める



▲喫茶コスモスのママ。最初のうちは、この人に、なにかと世話になる。美人だし気がきくし、理想のタイプやね





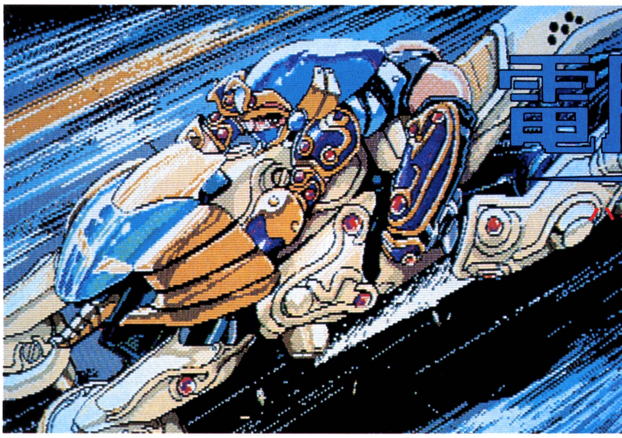


▲超能力倶楽部のメンバーたち。超能力者とはいっても、戦闘的な力を持つわけではなく、念動や念写といったワザを得意とする平和な集団だ。ゲームの冒頭では、とにかくこの人たちに会うのが第一目標。彼らとの出会いによって、白鳥のなかに超能力への興味が芽ばえるのだ。

オマケの透視ゲームで、楽しく超能力を発掘！



メインのゲームとは別に、オマケで用意されているのが、この「超能力開発ゲーム」。左端に伏せられたカードの模様を当てる、という単純な内容だ。10回のうち何回当たったかで、キミの超能力度がわかる。もしかすると、潜在意識のなかにスゴイ能力が眠ってるのが、あきらかになるかもしれない。ワクワクするぜ！



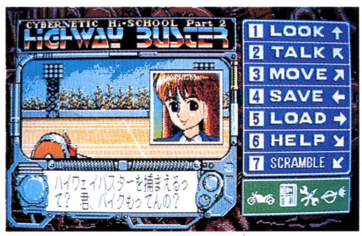
電脳学園II（セカンド）
ハイウェイ・バスターを追え!!



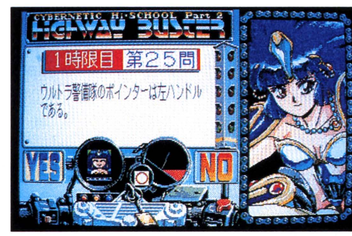
今度の戦場は道路の上だ！　首都高速走行中の車につぎつぎとクイズを出しまくる電脳学園OB「ハイウェイ・バスター」を脱がせ……じゃなくて倒せ！

待望の『電脳学園II』はバイク編だ!

電脳学園II（セカンド）
ハイウェイ・バスターを追え!!
PC9801Vシリーズ } 5D
PC8801SRシリーズ } 3.5D } 8800円［税別］
ゼネラルプロダクツ　☎0422-22-1980



▲AVG画面では持っているアイテムが画面に表示される。『I』の女の子にも会えるぞ



▲クイズ画面。タコメータがレッドゲージのときは80%以上の正解率を保っているってこと

さあ、みんな準備はいいか？　いよいよあの『電脳学園』のシリーズ第2弾が登場するぞ。こらこら、そこの君、とりあえずヨダレをふきなさいってば……。

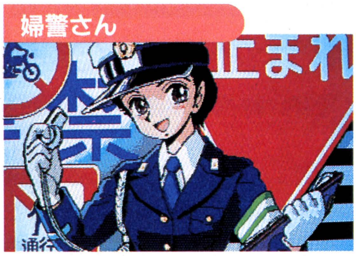
『電脳学園』のルールはもう知ってるよね。そう、相手の女の子が出すクイズに合計80%以上答えられれば服を脱いでくれるってあれだ。前回はアニメ関係のクイズなんかが多かったけど、今回は『バイク編』ということで、交通法規や乗り物、それに警察が出てくるアニメや映画なんかのクイズが出題される。免許を持ってる人は多少有利、免許を持ってない人も『電脳II』で勉強して、この際免許を取ってしまうことをおススメするぞ。なあに大丈夫、このゲームで学べば原付免許ぐらい楽に取れるとゼネプロのスタッフは豪語してるんだから（ほんとかよ……）！

前作でグラフィックを担当した赤井孝美さんは今回監修で参加。原画の美しさを十分に生かしたグラフィックが、またもや君を魅了するぞ！　正月ゲームはこいつで決まりだ。

ワンポイントチェック
マウスですべての操作ができるようになった。来月の福袋ではもっときわどい写真を掲載する予定！

コンピュータ版グラフィックが到着したぞ!

婦警さん



新田真子

まずはじめに登場するのは新田真子描く婦警さん。クリクリっとした大きな眼がチャームポイントだぞ。

交通法規をやさしく教えてくれるそうなので、ついでにほかのこと（！）もよ〜く教えてもらおう!?

峠の女王



明貴美加

おつぎにおでましは明貴美加の描くすご腕のライダー、人呼んで「峠の女王」だ。

ものすごいバイクの運転テクを持ってるらしいので、ぜひタンデムで微妙な動きを教わりたいところだね。

ハイウェイ・バスター



菊池通隆

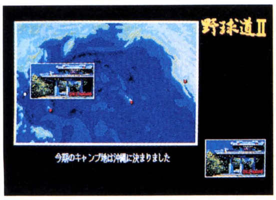
最後を飾るのは菊地通隆「ハイウェイ・バスター」。プロテクターのなかにはしなやかな体が隠されているぞ。

ここまでくればもうなにもいうことはない。時速200キロで一気に頂点まで ぶっとんでしまうだけだ！

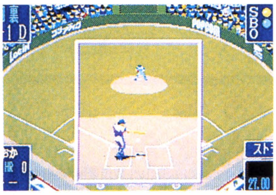
キミも野球の名監督になれる！

野球道II

PC8801SRシリーズ　5D 8800円［税込］
タケル事務局 ☎052-824-2493



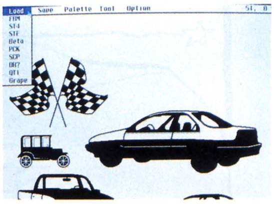
スーパーベースボールシミュレーション『野球道』のバージョンアップ版『野球道II』が出たぞ。今度のは、すごい。よりデータも細かく、よりリアルに、本格的にペナントレースが楽しめるぞ。グラフィックも細部まで描かれていて、よりリアル。これで、名監督気分が味わえそう。



絵を描くのが苦手なキミにおすすめ

ウェットペイント1〜3巻

PC9801シリーズ｛5D／3.5D｝各15000円［税別］
ウェーブトレイン ☎03-288-1426



マック版のいわゆるパソコン用イラスト集が、98用に移植。主要ＣＧソフト・ワープロに画像の読み込みができる、コンバート機能付きだ。たとえば一太郎で作った文書にも、データ内のイラストを入れることができるわけね。バスマウス対応。

港町神戸が舞台の、大人の恋物語なのだ

神戸恋愛物語

PC9801シリーズ／PC8801SRシリーズ｛5D／3.5D｝8800円［税別］
ザインソフト ☎0794-31-7453



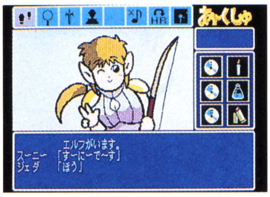
神戸を舞台に繰り広げられる、愛と感動のラブロマンスものアドベンチャーゲームの登場だ。主人公は、ダンディで心優しいエリートサラリーマンの新田良介。泥酔した翌日、彼はとんでもないことに……。実際の神戸の町並みの写真を取り込んだという背景画面が、大人の恋物語に、より効果的だ。



あのアークスのパロディ版AVGなのだ

あーくしゅ

PC8801SRシリーズ　MSX$_2$　｛5D／3.5D｝6800円［税別］
ウルフ・チーム ☎03-5273-4795



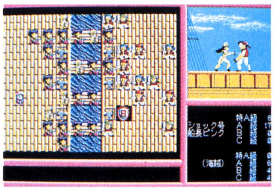
ＲＰＧ『アークス』に続いて、好評の『アークスII』。え、もうプレイしたって？　そんなキミに朗報。アークスのパロディ版が出たのだ。これは、某ベーマガでウルフ・チームが連載している４コマ漫画の「あーくしゅ」をアドベンチャーゲームにしたというもの。アークスファンは、見逃せないぞ。



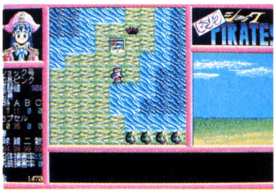
かわいくてセクシーでお買得のRPG

ぴんくショック　パイレーツ

PC9801シリーズ｛5D／3.5D｝3800円［税別］
ソフトプラン ☎08669-3-8686



17世紀のカリブ海を舞台に、かわいいピンク船長が、宝島をめざして大航海の旅に出た。彼女を待ち受けていたのは、海賊、山賊、ネッシーたち。そして謎の物体…。かずかずのイベントに、ユーモラスでお色気ありと盛りだくさんのちょっぴりあぶない（？）ＲＰＧ。3800円と価格が安いのはうれしい。



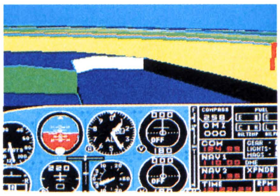
ナイアガラの滝へ向かって飛べ！

シーナリーディスク11

PC9801シリーズ｛5D／3.5D｝4800円［税別］
サブロジック ☎0434-86-7715



サブロジック社のフライトＳＬＧの、飛行空域を拡張するためのシーナリーシリーズ・データディスクがまた出たぞ。今回の航空地域は、レーク・ヒュロンとデトロイトだ。圧巻はナイアガラの飛行。渓谷の水面上を、滝の目前まで飛べるのだ。また、燃料補給設備のある空港なども用意されている。





お気楽ゲームレビュー
ミラクル少女リセットちゃん
Let's Reset
え・赤井孝美
2ヶ月のごぶさた！リセットちゃんでーす!! 今回は『遙かなるオーガスタ』よっ♡
今までのゴルフゲームを越えたニュー3Dシミュレーションだ♪
ニャン吉くん
キャディーくん
なになに『キャディーを選んで下さい』……ウフフ、かわゆいキャディーさんがいいな♡
ワイヤーフレームくん
パットのシーンになると、地面にワイヤーフレームが出る……
5 ストローク
11 フィート
ピッ
むさ〜〜
うえ〜
かわいくないよ〜〜
やったナイスパー！
ワーイウイニングボールを…
カラン
ナーイスアプローチ！
なんかウレシクな〜い…
パチパチパチパチ
ズッテーン！
ギャ！ワイヤーフレームにひっかかった
キケンなのでグリーンで走るのはやめよう！
買ってみてまず驚くのは…
『遙かなるオーガスタ』は箱がでかい！
遙かなるオーガスタ
業務ソフト並の大きさで何だか得した気分!!
フロクの本物のオーガスタコースのカラー写真集もゴーカだっ!!
「オーガスタ」のゴルフゲームとしての一番の特ちょうは地面がでこぼこしてるってことでしょうねー。パットの時に下り坂だと予想以上にボールが転がっていったりしてとても本物っぽいです。
ととと



●リセットちゃんに関するご意見やご希望、お便りをお待ちしてまーす!!

次回は3月号に登場!

安田均の パソコン版 AD&D® 製作日誌



さて、いよいよ本格RPG『プール・オブ・レイディアンス』の発表だ！　今月は特別付録も付いてるぞ。ゲームの楽しみかたはそっちの方を見てほしい。

ところで、この欄の最後にも書いたポニーキャニオンさんのパーティでは、向こう5年間に20本以上のAD&D®シリーズを発表（移植）予定ということで、来た人も驚いていた。

ということは、この欄は5年間は終わらない（?）。

パート15：ちょっとウィズやテトリス、T&Tの話でもの巻

だいたい10～11月というのは、気候もいいし、行事が多い。去年の経験から、今年は東京―神戸往復を月２回以上しないぞと決めていたのだけれど、さすがにこの時期は増える。とうとう４回往復便になってしまった。ほとんど打ち合せやお祭りだから、じっくり座ってする仕事がなかなか進まない。悲惨なもんだ（というわけで、角川文庫のテリー・プラチェットの翻訳が遅れています。担当の大山君、もうちょっと待ってくれい）。

その第１弾がウィザードリィ・フェスティバル。今年も10月10日に盛大に開かれた。いや盛大どころか、今年は１日で3000人というとんでもない数になったので、おそろしくなってきた。一昨年が400人、去年が２日で2000人だったので、今年はどうかなと思っていたら、みんな来るわ来るわ、会場は熱気と汗につつまれて、ウィザードリィ一色。なにやら宗教的な迫力だ。

こちらは開会宣言のほかに、今年は「ウィザードリィＲＰＧ」の新作を実演するということにもなっている。グループＳＮＥウィズ班（佐脇洋平、高山浩）ともども、半日テーブルトークすることになったけれども、みんな熱心に遊び、聞いててくれてほっとした。おかげで、その後大キャンペーン・ソース「トレボー・キャンペーン」も無事完成、この号が出る頃には、ゲーム屋さんに並んでいると思うのでよろしく。ウィザードリィ・フェスティバルの熱気に当てられて、帰ってしばらくぼーっとしていたら、東京行き第２弾ＡＶＡコンテストの日になった。これは通産省がおこなっているＡＶ関係の今年の優秀作を選ぶもの。ビデオのほかに当然コンピュータ・ゲームも入っていて、その審査員になっているのだ。

コンピュータ・ゲームのグランプリは全員一致であっというまに「テトリス」に決まった（だって、やっぱりゲームボーイ版は良くできていると思うでしょ？）コンテストでは、これから近い将来に出る作品も見れたのが収穫。ぼくがおもしろそうと思ったのは、ファミコンの「スイートホーム」。ホラーＲＰＧで、「ラプラス」を作った身としては非常に興味があった。出たら、遊んでやるのだ。

その後は、毎月恒例のウォーロックの編集会議。「タイタン」もできたとだし、気楽に行けるぞと思って顔を出したとたん、「Ｔ＆Ｔのコンピュータゲームはどうなってるんですか？」と多摩豊や近藤功司に聞かれて仕事を思い出し、がくっとなる。そう言えば、この欄では、“ＡＤ＆Ｄ®”ということもあってＴ＆Ｔコンピュータ・ゲームのことはこれまで全然触れていなかった。

ここで書いておくと（と言っても、もうすぐ出るのだが）、これまで社会思想社で発表してきたラルフ大陸関係のソロ・シナリオは、背景としてすべて入っているというかなりスケールの大きな作品。「傭兵剣士」「カザンの闘技場」「恐怖の街」「デストラップ」のほかに、これから出る予定の「オーバーキル」なんかもある。それもそのはず、シナリオはＴ＆Ｔを作ったリズ・ダンフォースやマイク・スタックポールなどが書いているからだ。Ｔ＆Ｔファンにとっては（それにＲＰＧファンにとっても）絶対に見逃せない作品。ただ、ぼくおよびグループＳＮＥはＡＤ＆Ｄ®で忙しいということで、コンピュータ・ゲーム版は用語チェックくらいしかしていない。まあ、作るのがＲＰＧで定評のあるスタークラフトさんなので、きっとすばらしいものができると思う。期待大。

さて、ウィザードリィやテトリスや

 イラスト／中野豪



▲『プール・オブ・レイディアンス』



▲『トンネルズ アンド トロールズ』



▲AD&D® 発表会にて、のりまくる

T＆Tばかり書いてきて、ＡＤ＆D®はどうなっているのだと思っている人、ちゃんと最後は締めるのだ。東京行き第４弾は、（ロードス島アニメの打ち合せの翌日）『ヒーロー・オブ・ランス』リリースと『プール・オブ・レイディアンス』がほぼ完成したということで、ポニーキャニオンさんの集い。関係者の人が集まり、パーティと同時に、ＡＤ＆D®の話をしてほしいとのこと。

じつはこの１週間ほど前から、こちらはまずいことになっていた。ＡＤ＆D®第３弾『ヒルズファー』の翻訳がなかなか終わらない。そこで、つい逃避的になり、手を出したのがマッキントッシュ版『プール･オブ･レイディアンス』。移植版はもうほとんど完成して、こっちは最後のチェックという段階だった。ちょうどいい、移植版をもう一度点検する前にこれを遊んでやれ。キャラクターは誰にしようかな。そうだ、このまえ読んだ小説版『プール〜』（富士見書房刊行予定）の主人公たちを使えばいいじゃないか。あれはおもしろかったし、感情移入できるに違いない——と、思ってやり始めたのが運の尽き。マック版は早くて、思うように進み出すものだから、止まらなくなってしまった。

さて、当日。前々日もゲームで徹夜していたので、体調がおかしい。そしていざ話し出すとＡＤ＆D®がいかにおもしろいのかというのが、ついついコンピュータ版『プール・オブ・レイディアンス』のおもしろさにすり替わっている。「……でもって、スペクターが出てきて、レベルドレインされるわけですよ。レストレーションのスクロールがあると言っても、これは１回しか使えない。使っても、それまでのレベルの経験点は切り捨てられるわけで……」う〜む、これではＡＤ＆D®の知識のない人たちにはなんのことかわからなかっただろうな（反省、反省）。

だけど、本当におもしろいものを伝えたいときには、こうした話し方になるのがやむを得ない場合がある。一昔前の「ウィザードリィ」なんかがそうで、あれに熱中している人の話を聞いてもなんのことかさっぱりわからなかったが、いったんやってみたら自分がそうした話し方をしていたという経験のある人も多いことだろう。

要するに『プール・オブ・レイディアンス』は、それくらいおもしろく遊べるゲームだということ。なんといっても、ＡＤ＆D®というのはテーブルトークの王者なんだから、それだけのことはある（今回は、向こうのＡＤ＆D®シリーズの新作がちょっと遅れたみたいで、新作紹介はなし。小説版『プール・オブ・レイディアンス』も詳しい内容はドラゴン誌に書いたので、そちらを見てください。これもおもしろいけどね）。　　（以下次号）



吉例 第四回

全国縦断 ソフトハウス・マラソン

謹賀新年、恭賀新春!! "ひと"（ソフトハウス）の迷惑かえりみず、巡り巡った全国50社。
最新スクープ満載の、あっぱれコンプ！ 狂乱ソフトハウスマラソン!!



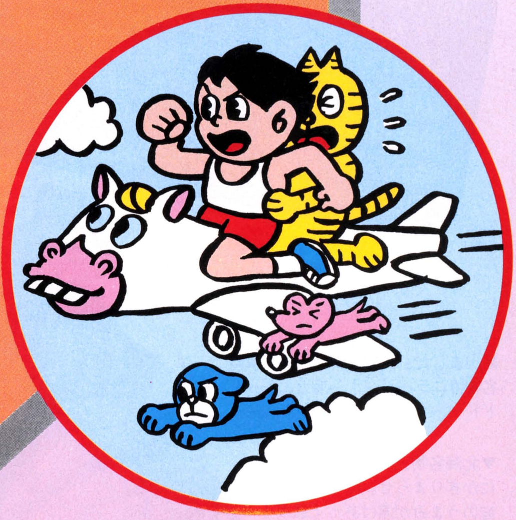
九州

関西・中国



北海道・東北

関東



東海

ソフトハウスから 年賀福袋 プレゼント



マラソンでお世話になった全国津津浦々のソフトハウスさんから、年賀福袋の大プレゼント。コンプ特製グッズも入って、中は開けてのお楽しみ。期待に胸ふくらませてガンガン応募してくるのだぞ!!

応募方法 本誌320ページと321ページの間にとじ込まれているアンケート葉書の所定の欄に、プレゼントを希望するソフトハウス名を明記して応募して下さい。応募の締切りは1月7日です。

●雑誌公正競争法の定めにより、この懸賞に当選された方は、本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

イラスト／スージィ甘金、渡辺天留子

ヤーレンソーラン、今年も来たぞ！

北海道・東北

新年号だ！　マラソンだ！　今年も恐怖の全国行脚!!　ってなワケで、愛と情熱のソフトハウス・マラソンはスタートするのである。今年のマラソンは、各エリアの扉ページで、取材班が食いちらかしてきた各地の名物が大競演(おめーら、なにしに行ったんだよっ)！さらに各ソフトハウスのページでは、社名の右に彼らの秘蔵のお宝を特別公開しちゃうぞ！



◀皿からはみ出すドデカいホッケは、さすが北海の豪快珍味。拍手、拍手！



▶出ました、札幌は新ラーメン横町名物カニラーメン！　毛ガニが一匹ドドーンと入って、これで1,800円！



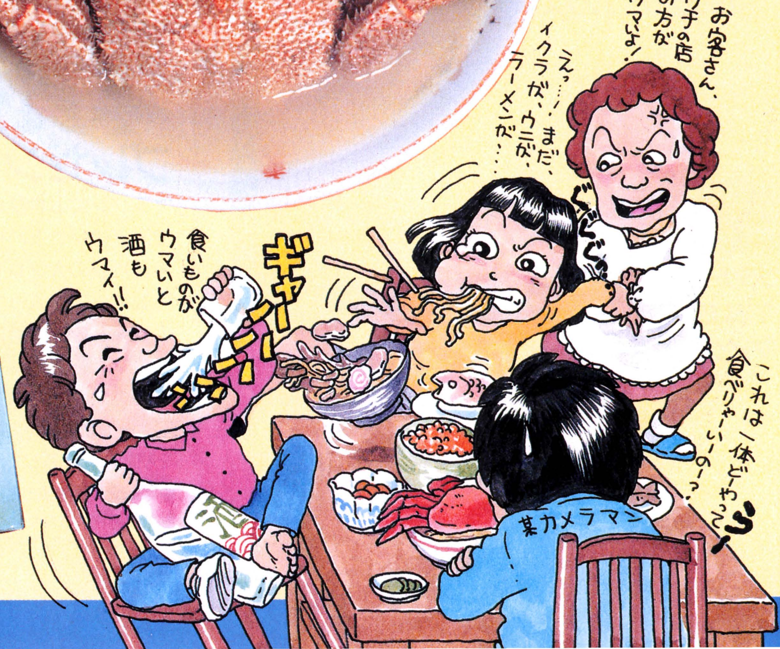
▲こちらは薄紅の色あいも美しいルイベ。舌にとろけるまろやかさ



▼北海名物、石狩鍋。冬はコレにかぎりまっせ。味噌の風味と鮭のうまみが溶けあって最高！



▼これは絶品、タラバガニのお造りだぁ！　こいつを食っただけでも北海道に来たかいがあろうってモンだ



イラスト／杉山真理

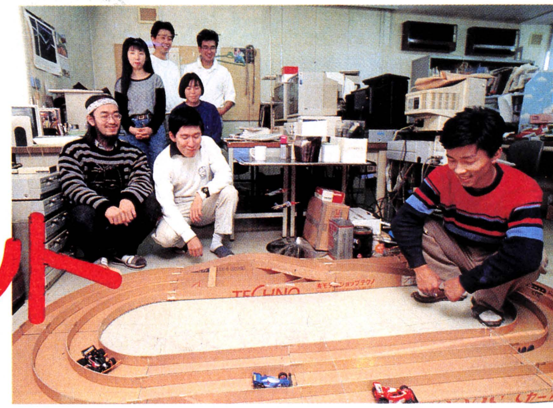


START

第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン

0km地点 北海道・東北

マイクロネット



▲手製のダンボール・ミニ4駆サーキットが、彼らの自慢アイテムなのだ

'90年ソフトハウスマラソンの記念すべき第一歩をしるすのは、われわれ北海道取材班、別名コンプ屯田隊。われらの辞書に恥とゆーコトバはない！

新趣向たっぷりのリアルタイムSLG登場！

「いいか、朝9時に取材の約束だぞ。遅れるなよ！」「はい、隊長！」。マイクロネットの取材前夜、われわれコンプ屯田隊は使命感に燃えて誓いあった。われわれにとって朝9時とは、ほとんど日の出の時刻である。だが、仮にもコンプを代表して、この地を訪れたわれわれ、遅刻だけはするわけにゃいかんのだ。こーして翌朝、寝不足の目を充血させてマイクロネットに到着！　だが、あまりにも早すぎて、まだだれも出社していませんでしたとさ。ハラホロヒレ。

ま、いいか。とりあえず、気をとり直して取材にかかろう。マイクロネットの新作は『極道II』改め『アウトロー水滸伝』。RPGのダンジョンのような階層マップ（アイテムや体力回復剤もある！）、楽しいアニメ画面など、新しい試みをたっぷり盛りこんだリアルタイムSLGだ。「ストーリーは前作の続きですが、システムは大変更。新鮮な感覚で遊んでください」と、スタッフ。隣村との攻防を描くACT1から敵の黒幕を追いつめるACT4まで、息もつかせぬ展開はSLGの新境地だ！



これが究極の武器バトルフライパン!!

▶なぜ武器がフライパンなのか謎だがとにかく笑える



▲ACT2とACT4は、ウワサの階層マップ。RPGのノリでSLGが楽しめる傑作なのだ

ゲームデザイン加藤さん

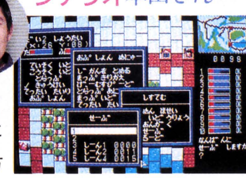




▶明石家さんまに似た2枚目半。今回は戦略を担当

シナリオ本田さん





▶月に1万円はゲーセンにみつぐ筋金入りのゲーマー

グラフィック佐藤さん





▶オープニングやエンディングのイラストも彼の作品

グラフィック新谷さん





▶戦闘シーンなどの、かわいいアニメ画面が得意です



▲手に手にヤカンやポットを持ってポーズするスタッフ一同。『アウトロー水滸伝』をよろしく！　と、異様な気迫。

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント

北海道ならではの贈り物！

読者プレゼントは、北海道名物の○ン○○○ンに欠かせない××（なんのこっちゃ）を、抽選で2名様に。たしか、あのサッポロビール園でもお見かけしましたっけ。寒〜い夜、みんなで囲めばホッカホカ。え？　コタツじゃねーよ！



▲こいつはカタチに特徴があるのだ。さーて、なんのカタチか、目ん玉むいて見てごらん！

※ゲームの画面写真は開発中の物です。

新春コブラツイスト

北海道は寒い！　千歳空港に降りたった瞬間、コートを取りに東京に戻りたくなったわれわれである。いそいでデパートでマフラーやセーターを購入したが、北海道の人は平気で薄着。やつら、ラクダの下着のよーな素肌をしてるにちがいない！

我が社の代表作

麻雀狂時代スペシャルII・冒険篇　何者かによって誘拐された恋人の今日子ちゃんを救うため、町じゅうの雀荘まわって荒稼ぎ。お金を貯めて、アイテム買って、というRPGノリで楽しむ新感覚麻雀ゲーム。もちろんカワイイ女の子がスパスパ脱ぐぞ！　まさに奇想天外、人生山あり谷ありの、水戸黄門もマッ青の教訓がキミの心を打つ！……かな？



第1 CHECK POINT
第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン
11km地点
北海道・東北

デービーソフト

札幌市の効外、美しい自然とオシャレな建物が共存する「テクノパーク」なる謎の電脳部落に迷いこんだコンプ屯田隊を待っていたものは……？



▲デービーソフトの自慢は、地下のスカッシュコート。おしゃれやね～♡

新春コブラッツイスト

『メルルーン』開発室のドアには「ワガママなヤツ」「恥ずかしいヤツ」リストが貼られている。コンプ屯田隊は、たった半日の取材で、早くもリストに名を書き加えられるという栄光に浴した。まさに、われわれならではの快挙といえよう！

さい果ての地に、恐怖のエクトプラズム男を見た!!

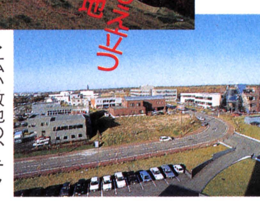
テクノパーク……そこは、いくつかのコンピュータ関係の会社が集まった、不思議な近未来都市である。なかでもひときわ目をひく謎めいた建物こそが、われらのめざすデービーソフトの秘密基地。「隊長、秘密基地のクセに、やたらハデな建物ですね」「うむ、許せん」。だがT隊長の義憤の視線は、建物よりもむしろ、隣のテニスコートのふたりのギャル（死語）の太モモに熱く注がれていたのである。悲しいぞ、隊長！



いっぽう基地の中は、近所の小学校のパソコンクラブの生徒たちで大盛況。子どもを手なづけて地球征服か？　さすがハデな基地を持つだけあって、考えることがSFしてるぜ！



◀SF映画に登場しそうなデザインが超ビューチフルな、デービーの基地



▶広い敷地の、テクノパーク。こんなところで仕事したい!!

楽しくカワイイお元気ソフト『フラッピー2』が登場だ！



▶『フラッピー2』制作チーム。これからもロッパーで楽しいゲームを作りたい

デービーソフトの恐ろしい陰謀も知らず無心に遊ぶ子どもたち……彼らの人気者は、いわずと知れた新作『フラッピー2』と『メルルーン』だ。さっそく『フラッピー2』の画面をのぞいてみると、んま、カワイイ！　X68000ならではの立体的なグラフィックが最高じゃん。「前作より武器（キノコ）やアイテムを増やして、アクション性を重視しました」というチーフの苧野（おの）さんのコトバどおり、パズルというよりアクションゲームのノリだ。各10面ずつの5ワールドで構成され、それぞれのワールドの最後に、ロボットや魔女などユニークなボスキャラが登場。キャラの動きの楽しさ、表情の豊かさに時間を忘れてハマりそーだぜ！



◀こちら『フラッピー2』のタイトル画面。楽しいアニメーションは、見てるだけでも飽きないぞ。ロッパーがほしいよ～！



▶ゲーム画面はこんな感じね。奥ゆきのあるグラフィックの美しさ、おわかりいただけるだろーか。ほどよい難度も快感だ！

10面クリアでボスキャラ登場！



▲各ワールドの最後に登場するボスキャラに、キノコ弾で応戦するのだ

倒すとかわいいアニメーション！



▲フラッピーと敵キャラたちが、かわいい動きで笑わせてくれるぞ

我が社の代表作

今夜も朝までパワフルまあじゃんシリーズ　「ノーマル」「エキサイト」「さすらい」「ぽこ」と4つのモードで楽しめる、ちょっと欲ばりな幕の内まあじゃん。ふつうの麻雀ソフトでは満足できない、という人に。**鉄道王**　アクシデントや他の人からの妨害にめげず、線路を買って財産を増やし「鉄道王」をめざせ！　ファミコン初のマルチプレイヤーテーブルゲーム。

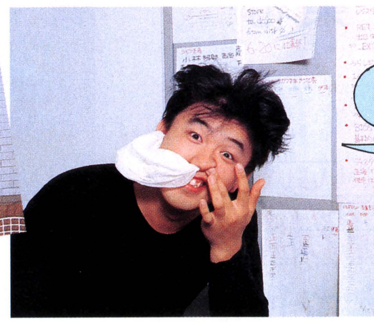
日本一のお笑いRPGめざして『メルルーン』は進む!!

エクトプラズム小林、参上!!

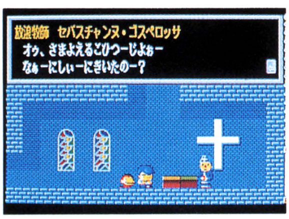


▲『メルルーン』制作チームの無謀な明るさはデービーの恥部、いや誇りだ！

鼻から霊を呼び出す男!!



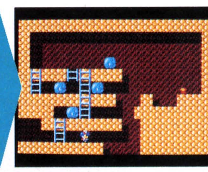
◀カメラを向けると、いきなり鼻にティッシュをつっこんで「エクトプラズム！」。頭を打った後遺症なのか、生まれついての芸人なのか、とにかくおいしいヤツなのであった。小林よ、永遠なれ……



◀このフザケたコマンドがこのゲームのすべてを語る

さて、もうひとつの新作『メルルーン』の話も聞きたいところだが、と見まわすと……約１名、しきりとカメラにコビをうってる男がいる。「隊長、アイツなにかいいたそうですね」「変質者かな。追っ払っちまえ」「隊長！　こいつ『メルルーン』のシナリオライターだと名のってます」「ウソつけっ」……だが、それはウソではなかった。この男こそ、デービー名物・エクトプラズム小林だったのである！　ガチョーン！　「えー、『メルルーン』の特徴は、会話の豊富さと斬新なる記憶システムです。じつは先日、私は逆立ちに失敗して頭を打ち、記憶喪失になりました。記憶システムは、その体験のタマモノです」と、ふつうなら恥ずかしくて人にいえない経験を、得意げに語る小林氏。『メルルーン』は、そんな彼の人格を反映した脳天気ＲＰＧだ。セリフで笑わせ、シナリオで笑わせ、グイグイ引きこむノリのよさ。今年の大注目ソフトだぞ！

パズルあり



◀パズルを解いて金を入手。敵を倒してもうけるより楽しい

ボケクイズあり



◀『パワフル……』で人気のボケクイズも楽しめちゃうのだ

第2部では善玉キャラが面変わり!?

第１部



▲第１部はＡＶＧ要素の濃いゲーム展開。爆笑イベントたっぷりだ！

第２部



▲第２部は、シリアスタッチ。魔王の呪いで悪者になったキャラを救え！

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント

デービーソフトオリジナルのアレをあげる！

デービーソフトのテニスコートでＴ隊長がギャルの太モモに鼻の下をのばしている頃、基地の内部では読者プレゼントに関する会議が開かれていた……。「コンプの読者って、どんなもの喜ぶのかなぁ」「読者は知らないけど、編集の人はテニス好きみたいですね。さっきから、ずっと見てますよ」「ふうん、じゃアレがいいかな、うちのオリジナルの」……とゆー会話があったかどーかは知らないが、プレゼントはデービーのオリジナルのアレに決定したのである。さらにオマケのソレもついて、抽選で１名様にあげちゃうぞ！　ちはみにＴ隊長は、テニスなんぞにぜんぜん興味がないのである。美しき誤解ってヤツか？

▼これがウワサのアレとソレ。わかるかなぁ？



新春コブラツイスト

取材日の夜、デービーの柴田氏とススキノのカラオケスナックに乱入したわれわれは、暴れる、叫ぶ、人の歌をジャマする、と３拍子そろった狼藉ぶりで他を圧倒した。ああ、柴田さん、Ｔ隊長を許してください。決して悪い男じゃないんです。

我が社の代表作

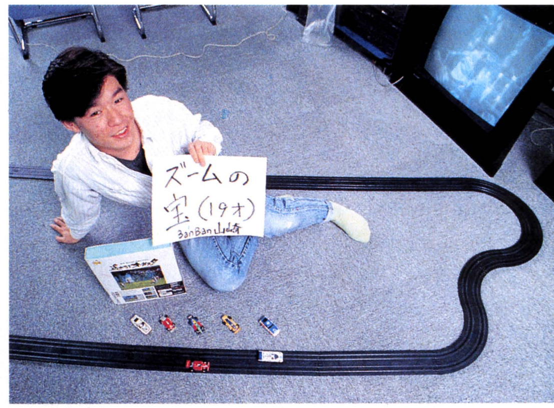
うっでぃぽこ　人間になるため旅を続ける木の人形「ぽこ」の、アクティブアドベンチャーゲーム。四季折々の美しいゲーム画面と、オリジナリティあふれるシステム、楽しいイベントの数々が特徴です。**マース**　敵の情報を事前にキャッチ、強い敵とは戦わずにパワーアップしてから戦え！　戦略をたてて戦える、ストラテジック・シューティングゲーム。



第2CHECK POINT
第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン
23km地点
北海道・東北

ズーム

われわれコンプ屯田隊の旅も、いよいよ最後の地点にさしかかった。北海道ソフトハウス探訪紀行のトリを飾るのは、期待の新星「ズーム」だ！



▲ズームの3種の神器、山崎クン＆ミニサーキット＆某人気ゴルフゲーム

X68000に命を賭けた、男女6人青春物語



▲これが新作『ラグーン』のタイトル画面。美人デザイナー桑原さんの力作だぞ。頭が高〜い！

平和な村に……


▲村人たちと楽しく談笑する主人公。キビシイ戦いの旅が待っていることも知らずに……

北海道の地を踏んで、はや3日め。われわれの最後の日を祝福するように、その日は朝からポカポカと暖かく、道ゆく人も薄いシャツ姿が目立った。だがわれわれコンプ屯田隊は、ぬいぐるみのようなモコモココートを着こんだK隊員を筆頭に、マフラーにセーター、革ジャンとゆー重装備。汗をかきかき大行軍だ。「隊長、さっきからみんなに見られてる気がします」「東京者のセンスが珍しいのだよ、ワハハハ」。さすが、あくまでも楽天的なT隊長である。

こうして、たどりついたズームのオフィス。ドアを開けると、床に置かれた大画面のモニターとオシャレなAV機器がお出迎えだ。「隊長、かふぇばあみたいですね」「うむ、許せん」。わが編集部の、オシャレとはオセジにもいえない雑然とした仕事場を思い浮かべつつ、ふたたび義憤に燃えるわれわれであった。

さて、それではさっそく新作の取材といこう。「新作は、とにかくグラフィックのハデなアクションRPGを作りたくて……。で、これが『ラグーン』です」。社長の佐藤氏の説明を聞きつつ『ラグーン』のデモ画面を拝見。うっひょー！ こりゃスゲェわ。スピード感あふれるアニメ処理、いきいきとしたグラフィック、ノリのいい音楽も最高。まるで映画の予告篇を見ているようだぜ。キャラのデカさはアーケード並みだし、とにかくハデなゲームになりそーだ。前作『ジェノサイド』の迫力にブッ飛んだロッパー・ユーザーのキミ、『ラグーン』も期待できるぞ！

新春コブラツイスト

前日の深酒のタタリか、すっかり腹具合がアブなくなったK隊員（ワタシだ）。ズーム訪問の直前に隣の郵便貯金会館のトイレに駆けこみ、取材直後に喫茶店のトイレに駆けこみ、もう二度と酒は飲むまいと心に誓ったのであった。ホントだよ〜。

ある日、異変が起こる！


▶突然、梢を揺さぶって飛び立つ鳥の群れ。なにか不吉なことが起こる前兆か？


◀水辺でたわむれる美しいニンフと一角獣。彼女たちのもとへも、刻々と魔の手が忍びよっている……？

そして、新しい冒険が始まる…!!


▲流れ落ちる滝の上にそびえる、壮麗な城。美しくファンタジックなその姿は、冒険者の心をときめかせるのであった……。うーん、詩人だぜ！

我が社の代表作

ジェノサイド なにしろ、できて1年半しかたってない会社ですからねぇ。代表作といわれても、『ジェノサイド』しかないんですよ。他に作ってないんだもん（笑）。でも、この『ジェノサイド』は予想以上の売れゆきで、うれしかったですね。そりゃいいゲームだって自信はあったけど、売れるかどうか、というのは自信がなかったんです。とにかくはじめての作品ですから。



3作目はシューティングを予定！'90年の夏に乞うご期待！

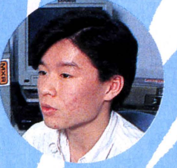
ズームは、創立して1年半の若い会社。この『ラグーン』も、まだ2作目である。「3作目はシューティングゲームを考えてます。機種はもちろんX68000。5作目くらいまでは、ロッパーだけでいくつもりです」と、佐藤氏。夏までには3作目を出したい、ということなので、心して待とう。「Hソフトも作りたいけど、みんなが反対して……」と悲しそーな佐藤氏に、はげましのお便りを出すのもイイぞ。だってズームのHソフト、見たいもんなぁ！



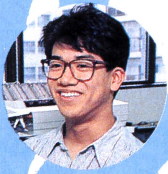
◀社長兼シナリオライターの佐藤氏。趣味は、ゴルフにスキーにHゲーム（?）と多彩である



◀グラフィック担当の福田氏。キャラや背景を担当。6種類のボスキャラを見てほしいそうだ



◀天才少年プログラマー、BanBan 山崎氏。ズームの宝、19歳。みんなのアイドル様である



◀音楽担当の鈴木氏。今回はPCMのプログラムに苦労したとか。汗と涙の結晶を聴いてね！



◀グラフィック担当の桑原さん。マップやタイトル画面を担当。バンドのボーカルもやってるぞ！

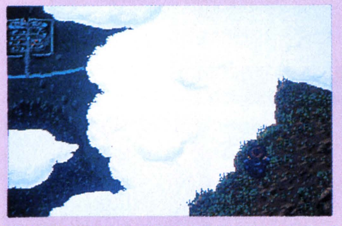


◀英会話の得意な佐々木さんはズームの有能サポーター。「ラグーン買ってね」とニッコリ♡

要チェック!!『ラグーン』の見どころはココなのだぁ!!

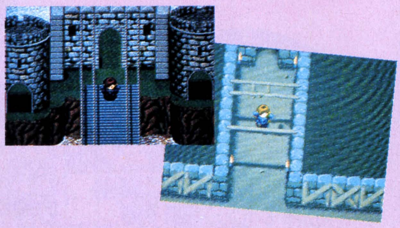
驚異の3重スクロール

足もとの地面がググーッとせり上がったり、眼下の風景が3重スクロールしたり、と立体感あふれるリアルなグラフィック効果に、目ん玉がガビーンと飛び出すぞ！



デカいキャラ、ハデな魔法！

『ジェノサイド』でも話題になった、キャラの大きさとハデなアクション。これは、どうもズームの主義らしい。今回もキャラはデカいし、魔法などのグラフィック効果は迫力モノなのだ！

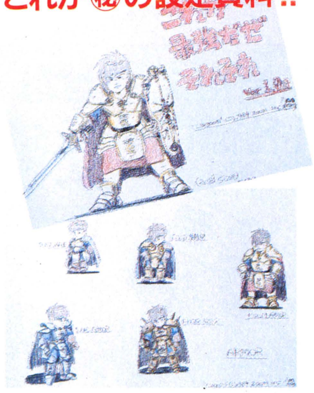


キャラがジャンプする！

キャラをななめ上から見るタイプのRPGでは、たぶん、はじめての試み。影なんかついちゃって、ピョーンと立体的にジャンプするぞ！　さすが、動きのリアルさには定評あるズーム。



これが㊙の設定資料!!



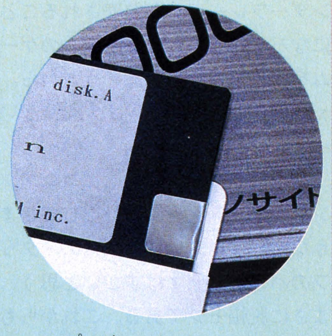
▲本邦初公開！　これが『ラグーン』の世界なのだぁ！　どーだ、まいったか！

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント

X68000ユーザーのキミに捧ぐ！

さて、お待ちかね。ズームから、全国のロッパーユーザーの諸君に愛をこめて、とっておきのプレゼントであるぞ！　ヒントその1。ズームオリジナルのパンツをはいている。ヒントその2。カタカナ4文字コトバである。ヒントその3。穴がある（キャッ、赤面！）。ヒントその4。非売品だ。

どーだ、ほしくてムラムラしてきたろっ。このうれし恥ずかしのプレゼントを、抽選で10名のロッパーユーザーに、For You しちゃうのだ！　ドシドシ応募しなさ～い！



▲プレゼントは、ふたつのモノで1セット。得した気分だよ～ん！

※ゲームの画面写真は開発中の物です。

我が社の代表作

ユーザーの方からのハガキもたくさんいただいて、いろいろ参考になりました。やっぱり「キャラが大きくていい」とか「動きがよかった」とかの意見が多かったかな。否定的な意見はほとんどありませんでした。けっこう好評だったみたいで、ホッとしてます。新作『ラグーン』も、みなさんの期待を裏切らないようガンバリますから、よろしくね。

新春コブラツイスト

離陸の時間が迫ってるのに、フラフラとビールを買いにいってスチュワーデスに怒られる。機内ではベルト着用のサインを無視してトイレに立って、またまたスチュワーデスに怒られる。カメラマンのW隊員は二度とJALに乗れない迷惑男だ！



第3CHECK POINT
第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン
887km地点
北海道・東北

エス・ピー・エス

X68000ユーザーならば、その名を知らぬ者はないこの会社。今年の作品ラインナップも話題作ばかりだ。衰えを知らないバイタリティに拍手！


▲春には、ここにエス・ピー・エスの新社屋が建つのだ！　えっへん！

新春コブラツイスト

去年のマラソンで訪れたとき、冷たい風にさらされ、あやうく風邪をひきそうになったので、今年は用心して厚着をしていった。ところがどっこい、今年は温暖で、風邪どころか汗をかいたくらい。世の中、ままならないもんである。

春には、ピッカピカの新社屋でお仕事だ！

まずはトピックスをひとつ。エス・ピー・エスは'90年の春、ドーンと新社屋を建てるそうだ。新社屋に引っ越したら、ヤル気百倍、いまよりさらにスゴいソフトをガンガンつくってくれるはず。いやー、とっても楽しみだね(って、ずいぶん勝手なこと言ってるなあ……)。

さて、今年のエス・ピー・エスの作品を紹介していこう。まずは『キューブランナー』だ。アーケードゲーム『キューブリック』の移植版で、転がるボールがレールから落ちないように、うまくパネルを動かすパズルゲームだ。『ワールドコート』はテニスゲーム。これもアーケードからの移植だ。そして『ネメシス'90』は、シューティングゲームで、MSX版の『グラディウス2』(アーケード版じゃないぞ)を、X68000用にアレンジし、移植するという、ちょっと変わった作品だ。このほかにも、シャープから『スーパーハングオン』と『サンダーブレード』が発売されることになっているし、オリジナルのゲームをつくる予定もあるそうだから、X68000ユーザーは、目が離せないぞ。

それにしても、こんなにコンスタントにソフトを世に送り出してしまうなんて、エス・ピー・エスのスタッフのバイタリティはすごいと思う。まさに脱帽モンである。これからもこの調子で、ガンガンがんばってくださいね。

さよなら旧社屋

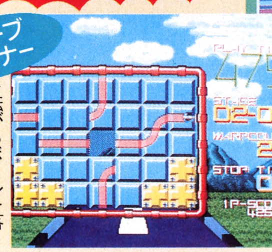

◀来年はもっと広い仕事場だ！



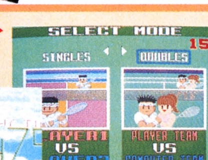
▼思い出の社屋の前で記念撮影

'90年の目玉作品

キューブランナー


▶転がるボールを落とさないよう気をつけろ(写真はアーケード版)

ワールドコート



◀とっても奥が深いテニスゲーム。(写真はアーケード版です)

ネメシス'90


▶X68用にへん〜しん！(写真はMSX版です)

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント
パソコン通信に欠かせない道具を1名様に！

エス・ピー・エスからのプレゼントは、とっても豪華だぞ。パソコン通信をするのに必要な、あの機械がもらえるのだ。そう、買えばン万円もするアレだ。さあ、なんだろう？　しかも、それだけじゃない。楽しいおまけもついてくる。どんなおまけがつくかは、あとのお楽しみだ。


▲ピーピーガーガー音が出るモノだよ

我が社の代表作

ペンタンの野良仕事　そのむかし、某人物(?)によりプログラムされたX1用のコミカルゲーム。「スペースキーだけでゲームができないもんだろうか」という発想のもとにつくられた。**グラディウス**　いわずと知れたシューティングゲームのX68000移植版。X68000の性能のすばらしさと、エス・ピー・エスの技術力の高さを証明した傑作。

トーキョーだよ、おっ母さん！

関東

関東てったって、ソフトハウスの大部分は東京に集中しちゃってるんだもん。困るよな。「各地を代表する食べ物」をこのページに載せることになってるけど、東京を代表する食べ物って何!? すしやウナギはどこでもあるし、ソバは信州のほうが有名だし。弱りまくった担当者は、ひと目で東京とわかる菓子を集めたのだ。文句あっかよ〜、シクシク。

わははははは

人形焼き

東京の恋人

東京がよい



▲上の東京のペナントを先着順1名にあげる。編集部東京係まで！

雷おこし

東京饅頭

イラスト／盛本康成



第4CHECK POINT

第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン
1156km地点
関東

呉ソフトウェア工房

チビキャラがゾロゾロ出てくる独自のゲームシステムでおなじみの呉ソフトウェア工房。今年もチビキャラたちの大活躍が期待できそうだぞ!!



▲社長の立派なお腹をもよじ登る(?)、ラジコン戦車が自慢の品だ

新春コブラツイスト

取材が終わったあと、「お酒でも飲みましょう」ということになったのだが、編集部に帰ると仕事が待っているかわいそうなライターは、お酒を目の前にして指をくわえているしかなかった。帰り道、彼が不機嫌だったのは言うまでもない。

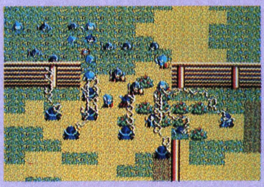
ファースト・クィーン&デュエル、移植快調!

今回、呉ソフトで見せていただいたのは、X68000版『ファースト・クィーン』。98版とX68000は、ハードの特性がちがうので、移植するのにずいぶん苦労したそうだ。グラフィックにもかなり手が加えられており、98版には出てこない新キャラも登場する。X68000ユーザーは、絶対に見逃せない1本だ。また、98版『デュエル』も制作中だそうで、88版の内容を拡張した、かなり大がかりなものになるだろう、という話だった。このほか、『デュエル』の追加シナリオや、『ファースト・クィーン2』を制作する計画もあるそうで、これからがとても楽しみだ。

『ファースト・クィーン』X68000版



◀キャラの絵や色の使い方など、いろいろ新しくなっている

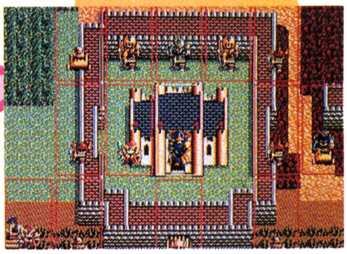


◀キャラ全員がサンダーの魔法を使えるようにシステムアップ



▲陽気な開発スタッフ。福田さん(右から2人目)は、あいかわらずお美しいですな

『デュエル』98版も制作中



▲88版の内容をパワーアップした作品になるらしいぞ(写真は88版の画面)

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント

部屋に飾るととってもかっこいい物だぞ!

呉ソフトからのプレゼントは3つ。まず『デュエル』のイラストがドーンと描かれた特大ゴニョゴニョ。これは、部屋に飾るととってもかっこいいぞ。つぎに「機動警察パトレイバー」に登場する、イングラムのムニャムニャ。「自分でつくろうと思って買ったんだけれど、つくる時間がないので……」と、社長さんが言っていた物だ。そして、社長さんが執筆されたワープロの本(サイン入り)。これを読めば、勉強になることまちがいなしだぞ。この3つをセットにして、1名様にプレゼント!



◀これが社長さんのサイン入りの本だ

▼飾ってうれしいコレはいったいなんだ?

▲組み立てて遊ぶモンですよ

我が社の代表作

ファースト・クィーン　社長さんが「ゴチャキャラ復讐劇」と呼ぶこの作品は、数十人のキャラクターが入り乱れてリアルタイムに戦闘をくりひろげる、ほかに類を見ない内容のゲームだ。ログリスの地をわがものにするため、侵略を開始したオルニックの女王キャサリンと、その野望を阻止するべく立ちあがった、リッチモンド伯との戦いが描かれている。

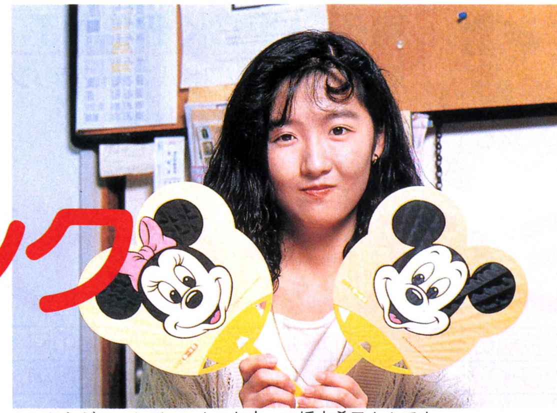


第5CHECK POINT

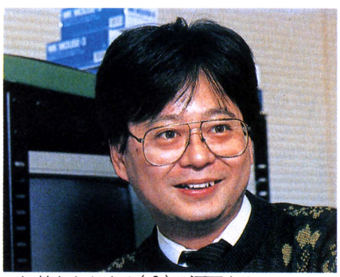
第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン
1207Km地点
関東

アートディンク

モーターショーが開催されて話題の幕張メッセ。
この幕張のちょっと東京寄りの津田沼にあるのが
個性的なソフトで話題のアートディンクなのだ。


▲こちらがアートディンクのお宝、三橋由希子さんです

アートディンクは、1990年も個性的にいくぞォ！


▲知的なおじさん(?)の河西さん

1989年は、『大海令』、『ダブルイーグル』などで話題を集めたアートディンク。なんでも、またしても個性的なソフトを開発中ということで、取材におじゃましました。開発まっ盛りでお忙しいところを、開発スタッフの河西さんは快くインタビューに応じてくれました。

「しいてジャンルをあげるとすれば、ＳＬＧかな。でも、フツーのＳＬＧとは、ずいぶんちがいますよ。」

いきなりこう説明されて面くらってしまったわれわれ取材陣。それでは、いったい、どんなゲーム？

「まあ、ようするに戦闘機を設計して、敵と戦うっていうゲームですね。ただし、戦闘機の開発はハードウェアとソフトウェアに分かれていて、ハードウェアで機体の運動、戦闘性能が決まるし、ソフトウェアで動きが決まります。戦闘機の動きはソフトウェアで制御されて自動的に動きますから、自分で操作はできません。だから、設計の部分が非常に大事になってきます。戦闘の部分は設計の結果を確認するためにあるといったらいいすぎかもしれないけど、やっぱり設計の比重は大きいですね」

うーむ、ちょっとアダルトなカンジがするＳＬＧ。これはおもしろそうですぜ。ねっ！

地球防衛軍２ FAR SIDE MOON


◀けっこう、おしゃれなカンジでしょ



▲今年も、個性的なソフトでがんばってもらいませう

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント

こいつぁスゲえぜ。この福袋、もらうっきゃない！


▲お金のようでお金でない。はあ、コリャコリャ

さあて、アートディンクの福袋は、なんとメイド・イン・ＵＳＡ。アートディンクは『FAR SIDE MOON』の開発のために、アメリカのＮＡＳＡまで、取材に行ってきてしまったのだ。すごいぜ。で、ＮＡＳＡで売っていたノベルティが福袋にしっかり入っているというワケ。写真のものと、もひとつのヤツとセットにして、５名様にプレゼント。

新春コブラツイスト

千葉出身の編集者、千葉にはやたら詳しい。総武線の車窓から、「あっちの方向がディズニーランド。こっちは中山競馬場。あそこに見えるのが幕張メッセ」おいおい、幕張メッセは津田沼の先にあるんだぞ。見えるわけないだろ！

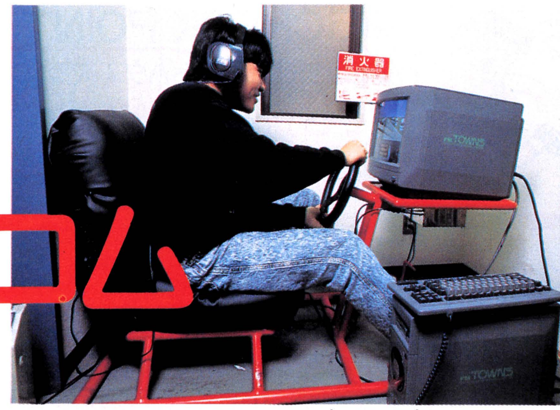
我が社の代表作

A列車で行こう　いわずと知れた、アートディンクの代表作。ＳＬＧというよりはマネジメントゲームというべきか。
大海令　本格的戦争シミュレーション。追加シナリオも発表されてますます充実の１本。
アークテック　開発の河西さんいわく、「めちゃ開発に苦労した１本」だそうです。なかなかおすすめのパズルゲーム。



第6CHECK POINT
第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン
1233Km地点
関東

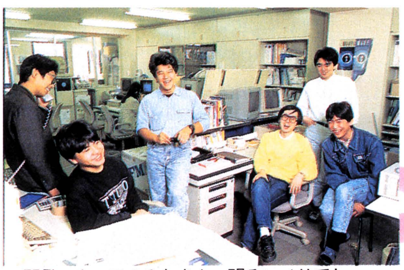
システム・サコム



▲FM TOWNS用体感ゲーム用車シートのプロトタイプ。いつか発売になる⁉

国技館のある両国駅のすぐ近く。とあるビルの中でワイワイやりながら秘密プロジェクトが進行中。み〜んな早起き鳥さんで、尊敬してまいした。

新作『メタル・サイト』の迫力にびっくり!!


▲開発スタッフのみなさん。明るいノリでしょ

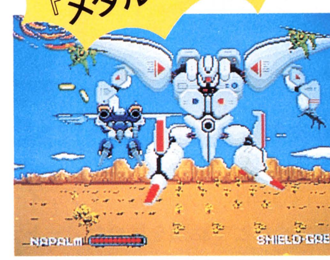
システム・サコムに着いたのは、午前9時45分。10時の約束だったから、ひょっとして誰もいなかったりして、なーんて思いながらドアを開けたらビックリ。もう、みなさんお仕事中でした。サコムは9時出社で遅刻する人はほとんどいないんだって。おもわずソンケー。

で、サコムの新作イチ押しのソフトはX68K用の『メタル・サイト』。迫力の3Dシューティングゲームなんだけど、そのすごさは写真だけじゃわからないだろうなあ。ともかくBGMが、また迫力。なんといってもMT32対応になっているんだ。これは鍵盤のないシンセサイザーみたいなもの。だから、パソコン内蔵のFM音源やPCM音源以上のリアルなサウンド。できれば、ぜひステレオにつないで聞いてみたいね。


◀音楽担当の斉藤さん。楽器もビシバシなのだ


◀災いをもたらす(?)タロット。これはコワイ

ド迫力アクション『メタル・サイト』!!



▲迫力のデカキャラ。すごいでしょ

さて、そのあとのサコムの新作予定はナイショ。でも、来年中にビデオゲームからの移植を2作予定している。それに、ノベルウェアの新作も予定されているよ。こっちは、短編集みたいなものになるみたいだぞ。

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント

システム・サコムからの福袋は、オリジナル品だ!

▼これはサコムのロゴマーク。ということは、特注品かあっ！



さて、システム・サコムの年賀福袋は、ほれ、写真のとおり。3名様にあげよう。なに、これじゃわかんないって。それでは、ヒント。システム・サコムが社内用につくったオリジナルグッズさ。これでノベルウェアのシナリオを書いて、サコムに送ってみようぜ。さらに、うち1名には、サコム開発スタッフの夜のなぐさめ（?）、寄せ書きつきのスロットマシンもつけよう。

サコムは売っているのだハードウェアも


▶ハードに強いサコムと呼んでくださいな!

新春コブラツイスト

地理感覚、方向感覚欠如の編集者。両国駅にて。同行者「ほら、国技館」㊫「ああ、よく外タレがコンサートするところ」同行者「それは、武道館」㊫「でも、あれって中野にあるんじゃ？」同行者「それはサンプラザだ。ぱかたり」絶句。

我が社の代表作

メルヘンヴェール　システム・サコムの名前を一躍有名にした、ARPGの傑作シリーズ。かわいいキャラが大人気になった。
ノヴェルウェアシリーズ　現在の主力シリーズ。『シャティ』、『ソフトでハードな物語』、『38万キロの虚空』などがある。
EVOLUTION　FM TOWNS発表と同時に発表された、3Dアクション。システム・サコムは前々から3Dに力を入れてきたのだ。



第7 CHECK POINT
第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン
1247km地点
関東

スタークラフト

コンピュータゲーム業界の老舗は密かな下町にたたずんでいる。そこには、情熱あふれる素晴らしき男たちがいたのであった！



▲ご自慢の空前の広さを持つトイレは、サッカーだってできるぞ　←ウソ

和洋合体幕之内弁当的RPG堂々完成間近！



◀期待の新作『T＆T』は、この画面から始まる！

ついに登場するぞ！　スタークラフトが放つ本格ＲＰＧ、それが『トンネルズ＆トロールズ』だ。いつものように考えるとアメリカ製のソフトの移植版と思いがちだけど、今回はチョットちがうんだな。『T＆T』はまだアメリカ本国でもゲーム化されてなくて、今回スタークラフトが製作するのが世界初ってこと。しかもこのソフトには画期的な仕掛けがひとつあるんだ。その秘密とはズバリ、ＲＰＧを生んだ国（アメリカ）で練られたシナリオと、細部にまで根性のこもった伝統工芸のごときグラフィック（日本）との和洋合体ソフトである、という点。『Ｍ＆Ｍ２』で認められたそのユーザーフレンドリーなつくりがアメリカでも大いに評価され、『Ｔ＆Ｔ』をゲーム化するならばぜひともスタークラフトに任せたい、という声がアメリカのほうから上がったんだ。まさに日本の誇りなり！　だね。

この後も、続々と新作が控えてるスタークラフトに幸あれ！



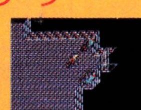
▲スタークラフトの頭脳、花田氏と山口氏

屋外シーン




もちろん“時間”の概念だってあるぞ

屋内シーン

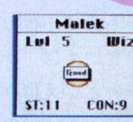
疑似３Ｄの表現は新鮮味いっぱい

そして戦闘シーン

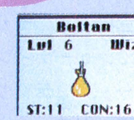



一見ウルティマ風。でも全然ちがうぞ

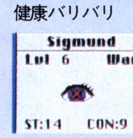
グッドなアイコンでキャラの状態をバッチリ表現してあるぞ！



健康バリバリ



病気でぜいぜい



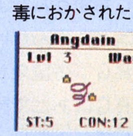
目が見えない



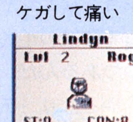
毒におかされたよ



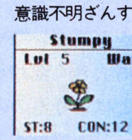
ケガして痛い



意識不明ざんす



石になっちゃった



死んでしまった

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント
○＆○その他を3名様に



もう、何をあげるかはバレバレであろう。ＰＣ98Ｖ以降、88ＳＲ以降、ＶＡ、Ｘ1、Ｘ68000、ＭＳＸ２、ＦＭ-ＴＯＷＮＳのなかから機種名を書いてくだされ。

左の写真は、○＆○の実物がまだできてないので、「その他」にあたる○シャツなのでありまする。当選者には○＆○が完成しだい送りますんでヨロシク。

新春コブラツイスト

スタークラフトのビルの外観は、どー見たって「街の歯医者さん」という雰囲気なのだ。だからといって、女子社員の方が看護婦さんのカッコをしているわけじゃ当然ない。それだったらうれしいんだけどな。

我が社の代表作

ファンタジー・Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ　本物のRPGを日本に根づかせたソフトといえるだろう。スタークラフトでなきゃ、このゲームは移植できない！　**マイト＆マジック・ブック１、２**　このソフトからいまのスタークラフトのゲーム・スタイルが生まれた。**ローグ・アライアンス**　グラフィカルな画面、プレイをマウスに委託した操作性。新時代のゲームと表現できるだろう。



第8CHECK POINT
第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン
1249km地点
関東

ゲームアーツ


▲私を知っていますか？　詳しくはディスクステーションをご覧ください

サンシャイン60が、ぼくをじっと見つめていた。男と女が出会う街。あああ～雨の池袋。光るネオンに照らされる、ファイアーホークの艶～姿。

新春コブラツイスト

ああ……。わたし変形しちゃったんです

燃えろ10キー！　火を吹けＺ・Ｘキー！　ああ我が命のシューティングゲーム、永遠なれ。そーいうわけでお待たせしました。ゲームアーツの登場です。そりゃもうやっぱり日本でシューティングといえば『テグザー』、『テグザー』といえばゲームアーツつーくらいに、ちょいと前まではバリバリのシューティングメーカーのイメージがあった（オレだけだったりして）んだけど、いまは少しちがうんだよな。シューティングはもちろんだけど、麻雀ゲームや、ＲＰＧ（待望久しいゲームアーツのＲＰＧはあとで詳しく書いてあるぞ）、そしてシミュレーションなどジャンルをガンガン増やして会社のイメージも大きく変わりつつあるんだ。

とはいうものの、やっぱり『テグザー２・ファイアーホーク』なんかが発表されると「うおお、こいつは燃えるぜ！」と古くからのシューティングファンは思わずゴウゴウときちゃうわけだ。そりゃもう変形するする！　スクロールするする！　男の子はシューティングしなくちゃ、ね。



世界にひとつ、シルフィードのゲーセン仕様だ

ところがいまやゲーム業界はシューティング日照り。その数は減っていくばかりなのだ。そこらへん聞いてみると、やはり現状では（とくに88版）それほど売れない、とのこと。寂（さび）しい限りだよなあ。でもご安心を。ゲームアーツは来年のゴールデンウィークごろ（間に合うといいね）には、バリバリのシューティング最新作である『アレフ』を出す予定だ。うきうきするなあ。

んで、ゲームアーツの新しい顔となるＲＰＧとシミュレーションについても書いておこう。

まずはＲＰＧ。これがなんと２本もあるんだよな。１本目は、ずーっとずーっと昔から業界内で噂（うわさ）にあがっていた、あさりよしとお氏（コミック・コンプでイコちゃんを連載中だ）がキャラクターデザインのＭＳＸ２用のゲームだ。詳細は秘密らしいけど、あさり氏の名前を聞くだけで期待は大だぞ。

それと残りのもう１本は『ぎゅわんぶらぁ自己中心派・ＲＰＧ版（仮）』。おなじみのキャラクターが総出演するぞ。倒すべきは憎き麻雀の敵「タコ」。

“ドラ夫の攻撃！　タンピン三色！

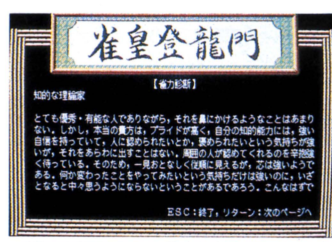
雀皇登龍門



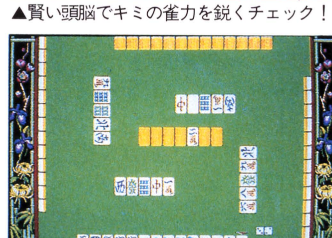
▲最強の麻雀ソフトがついに登場、買え！



▲スーパー綺麗なグラフィックもご自慢



▲賢い頭脳でキミの雀力を鋭くチェック！


▲プロ雀士監修でその強さは、まさに地獄

ゲームアーツのスタッフの人たちはナイスガイばかり。私たちをニコニコ顔で迎えてくれました。忙しそうな手を止めてインタビューに答えてくれたのはいいけれど、ソフトの発売日がチョイと心配になったりして。ガンバってチョーね。

我が社の代表作
テグザー　このゲームをプレイするために、何人の子どもがPC88を買ったことか。確かに一時代を築いた作品である。**キュービィ・パニック**　今日のパズルゲームブームを予感していたかのような作品。ただ世に出るのがあまりに早すぎた。**ゼリアード**　ゲームアーツには珍しいアクションRPG。こういったことだってできるのがゲームアーツの強みなのだ。

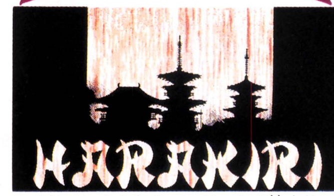
タコは7700点のダメージを受けた!!”きっとこんな雰囲気で繰り広げられるにちがいない！　また、ナムコの例のクエストモードともまったくちがうらしいから、さてどうなるか…。そうそう、待望だった「スシ麻雀」や「リクルート麻雀」も出るらしいぞ。ウキウキ、ドキドキ。

そしてシミュレーションゲーム。そう、巷で評判の『HARAKIRI』だ。謎のガイジン、ジョニー・スミス・スタインバーグの破天荒なシナリオに思わずうっとりのこの作品、「途中で死んだら切腹でござる」の大和魂で楽しもう。影の軍団「忍者」と必殺の「怪力力士」の死闘などイベントも盛りだくさん。ミスマッチがトレンディー(笑)！　さあ、シミュレーションの新時代の幕開けだ！ちなみに戦闘はコマンド入力式のＲＰＧ風だったぞ。

とまあ、ガンガンがんばっているゲームアーツ。いま、ここからは目を離せないぞ。スタッフはみんないい人ばかりだし、ゲームはおもしろいし。いうことなしってワケだ!!




HARAKIRI



▲オリエンタルなミュージックで始まり～

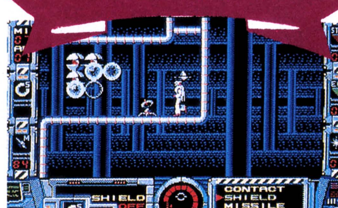

▲ゲイシャガール！　美人が出なきゃね


▲ハラーキリ！　オリエンタルマジック！



▲ブラックニンジャ！　悪の殺人軍団だ！

ファイアーホーク



▲待ってたぜ！　これが男のゲームなのだ

ぎゅわんぶらあ 自己中心派 麻雀パズルコレクション


▲アクションもいいけどパズルもね

新春コブラツイスト

取材中、あの『BURAI』の飯島健男氏からゲームアーツに電話があった。途中でゲームアーツの内田氏から電話を代わってもらったコンプのH木氏は、取材もそっちのけに約30分近くも開発室で大声で笑いながら話し続けたのだった。

あのねのオッサン(死語)ではない！


ガイジンだってこのくらいはやるゾ

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント

妖しいモノを1人だけにあげる



ゲームアーツ様からのプレゼントは、左の写真を見ればわかるはず。えっ、わからないって？　ではヒント。その実物を見たライターが、「何よこれ？」と思わず叫んだものである……。これでわかったでしょ、えっ、ますますわからないって!?　とにかく１名様にあげます。

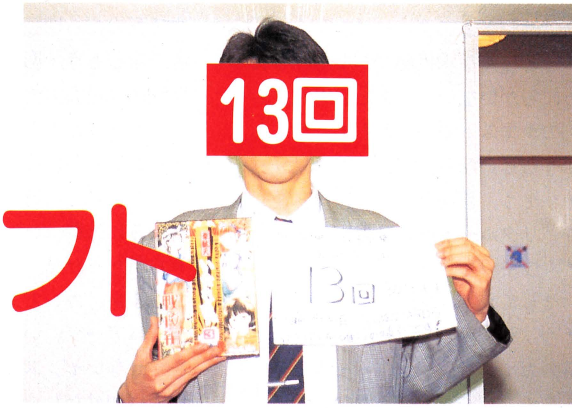
我が社の代表作

シルフィード　くらえ地獄の３Ｄシューティング！　当時としては画期的な立体描写が少年少女のドギモを抜いたものだ。**ぎゅわんぶらあ自己中心派・シリーズ**　いまや麻雀ソフトの定番。今日びの小学生はこのソフトで役を覚えるそーだ。**ヴェイグス**　もうすぐＰＣエンジンに移植されるぞ。あのデカキャラの感動再び！



第9CHECK POINT
第4回ソフトハウス・マラソン
1272km地点
関東

ファミリーソフト



▲若さの特権！　彼女と一晩で13回も「アレ」をした営業マンの福井くん

情熱と活気にあふれる街。それが大泉学園。ここに、若者の欲求不満を解消させるべく、日夜闘い続ける粋な野郎どもがいた！　あっ、女の子もいた！

新春コブラツイスト

取材時間のおよそ半分以上はお下品な話とヤバイ業界話で盛りあがっていました。同行したカメラマンが若い女性の方（じゃカメラウーマンだね）だったのですが、その時ばかりはムッとした顔をされてたのがぼくの思い出です。

ガンダムやるわ、アレもんやるわでもう大変

ファミリーソフトのすべてを知るものは少ない。コンプティーク特別アレもん取材班は、その謎に包まれた真実を明らかにするべくはるばる西武池袋線に乗り、大泉学園駅に降りたったのだ。

噂(うわさ)では600人を超える社員を抱え、天を貫く高層マンションに事務所をかまえるハイソな会社であるという。そこにはどんな秘密が隠されているのか？

そしてまた、次々と打ちだされるシュールなソフト群にはたして意味はあるのだろうか？　かと思えば『ガンダム』や『ボトムズ』などリアルなキャラクターソフトを出すその変わり身の早さは、果たして営業戦略上なのか？　これらすべての謎が、いま、白日のもとにさらされるのだ!!



なんなのだこの写真は

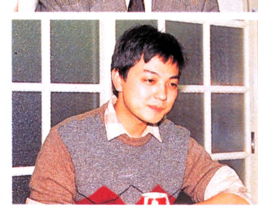
▲メインスタッフ総出演、ざんす

ファミリーソフト'90年の目標
燃えるゴミと燃えないゴミは分けて出そう！

ここにひとつの書類がある。ファミリーソフトの新作『鬼刑事・大打撃(仮)』、その企画書である。この企画書にファミリーソフトの正体が、ある。このゲームがアドベンチャー推理物であるとか、かつて他社から出ていたソフトの続編であるとか、そんなことはたいした問題ではない



◀異常に熱心な営業マン、池田氏。彼の努力が会社を支えているぞ



◀世紀の天才漫画家であり天才ゲームデザイナー、大打撃の作者、藤宮氏



◀このページのどこかに登場している絶倫営業マン、かれが福井氏である

最新作 その1 今度は「ボトムズ」だ！



▲ジャジャ〜ン



▲ヌハハハハハのハ



▲ガッチョ〜ン！

近日発売の『装甲機兵ボトムズ・ブラックユニコーン』の開発中画面がこれだ。メイズアクションという新しいジャンルは、未体験のおもしろ味を我々に与えてくれるだろう。この本が出るころには発売されてるハズ。

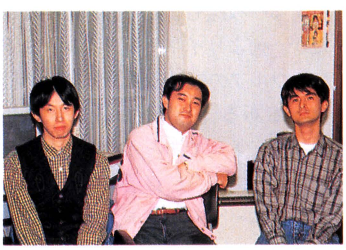
我が社の代表作

MSフィールド・機動戦士ガンダム　ファミリーソフトといえばもちろんこれ。最大のヒット作でもあーる。近藤和久氏のイラストがナイスなのだ。**韋駄天いかせ男・シリーズ**　この路線も忘れちゃいけない。お下品と不条理は90年代を席巻するぞ。パート4も企画中だから、乞うご期待。流行のファジー理論を取り入れた人工知能がキミを虜にする、かもね。

（←いや、ほんとは重要なんだけどね)。注目すべきはソフトにつく予定のオマケである。「シーモンキーの卵と餌」だ、ぞ。時代の最先端を突っ走るコンピュータのソフトウェア。16進法を自在に操る現代のマリオネット師がつくりあげる、その究極のエンターティンメントの付録に、こともあろうに「シーモンキーの卵と餌」をふつうつけるかぁ？　予定だけでいうならば、ファミリーソフトの誇る代表作であり、大ヒットシリーズ作の『韋駄天・いかせ男』の付録には、パッケージを重くし「中身ぎっしりこりゃ豪華だ」感覚をお客様に感じていただくためになんと「石」を入れる計画もあったのだ！

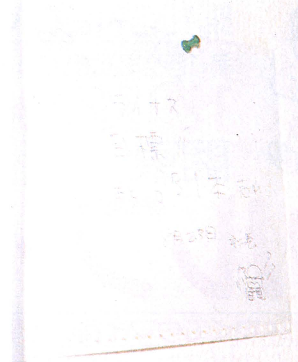
この強烈なシャレの感覚こそ他のソフトハウスにはないファミリーソフトだけの個性といえよう。

むろん、こんな会社に集まる連中だからその個人個人のキャラクターもあなどれない。18歳のころから22歳の現在まで毎日毎晩13回のアレをし続けている(13回×365日×4年＝18980回!!)営業マン（ちなみにいまの彼女は知らないので内緒にしてください、といっていた）や、「世紀末同人誌伝説」など正気とは思えない異色描きおろしコミックを連発する漫画家の先生や、仕事もそこそこに株に狂う社長など、やっぱ、おもしろい会社にはおもしろい人間が集まるんだと、感心感心。


▲開発スタッフ。じつに不敵な面がまえ


▲ギャール。彼女は同人ソフトの担当だ

ファミリーソフト'89年の目標


▲ファミリーソフトの昨年の目標がこれだ。631本売れたかな？

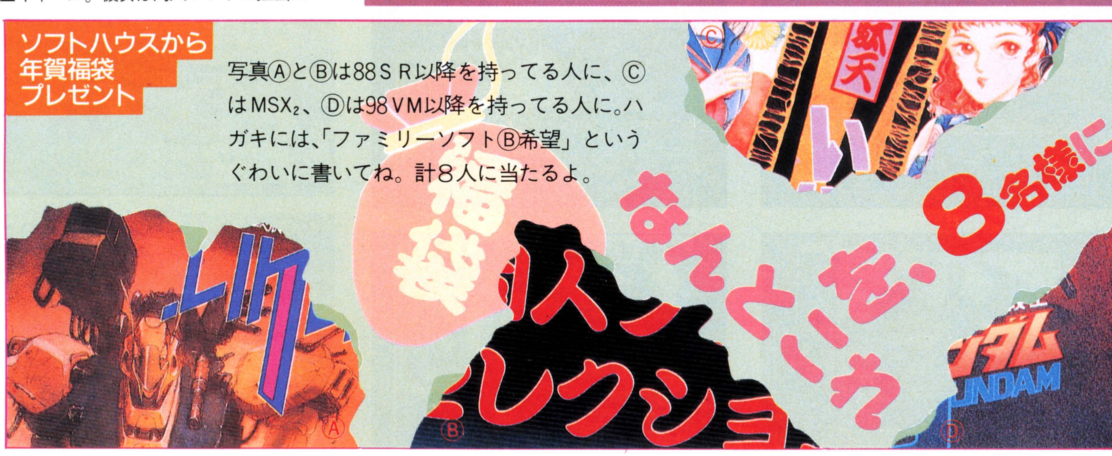
最新作 その2「鬼刑事・大打撃」（まだ仮題）は、こーゆーゲームだそーだ……よくわからないけど



漫画で広告するのが90年のトレンドなんですよね。作者の藤原氏はそう強く語った。通常カラーの広告の場合、一頁当たり40万円ほどするので、世界一高価な漫画ともいえよう。

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント

写真Ⓐと Ⓑは88ＳＲ以降を持ってる人に、ⒸはMSX_2、Ⓓは98ＶＭ以降を持ってる人に。ハガキには、「ファミリーソフトⒷ希望」というぐわいに書いてね。計8人に当たるよ。



新春コブラツイスト

やっぱ、取材の打ちあげは焼き肉だぜ！　というわけでファミリーソフトの近所にある焼き肉屋に突進したぞ。もう食うわ食うわ飲むわ飲むわで大騒ぎ。タダで飲み食いできるってのは、やっぱりいいよなあ。

我が社の代表作

同人ソフトコレクション・シリーズ　この柱も大切。いま、もっともパワーを持つといわれるアマチュアの代表作を数多く収録してある。いろんなゲームが楽しめるしなかなかのお買い得版。**エルフィード**　タケル専用だから知らない人もいるかもしんない。こーゆーのを幻の名作というのだ。**フイナス**　ファミリーソフト、ロボットアクション第2弾！　あと631本売るぞ！



第10CHECK POINT
第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン
1297Km地点
関東

ウルフ・チーム

早稲田には安くてウマイ食い物屋が沢山ある。ウルフチームの隣にも、夕方5時開店、5時半閉店の鰻屋があるんだけど、その味は…→欄外へ続く

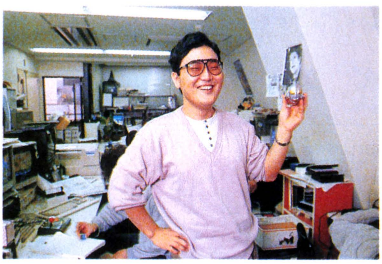


▲秋篠さん自慢のＢＯＳＥのスピーカーセットだ！　秋篠さんは成金だ

新春コブラツイスト

冒頭の文章からの続き。で、その鰻屋が案の定ウマイ！　あっという間に品切れちゃうから5時半に閉店するそーだ。　あまりのウマサにわれわれ取材班のひとりは「妻へのおみやげに」と2人前も折り詰めにして持って帰ったのだった。

コンセプトは「○○だけは絶対負けないぜ!」

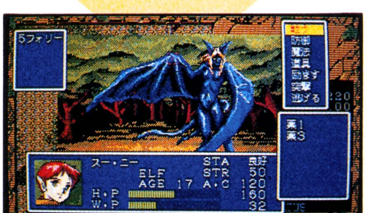


お金が有り余って仕方がないので、会社のメモは全部一万円札です。社員は全員テスタロッサに乗ってます
ウルフ・チーム　秋篠氏・談

侵攻は静かに始まる。最強のゲームメーカーはついに動きだしたのだ。
時代は何を求めているのか？　簡単なこと。その答えは、ここにある。
君は『斬』を体験したか？　そう、数ある戦国シミュレーションゲームのなかでも至高の出来の、アレだ。超豪華版のグラフィックを初め、ヘックスを廃したマップ画面、ゲームのすべてを完璧にコントロールできるマウスオペレーションシステム。これだけの完成度を誇る『斬』のなかでも、ひときわ異彩を放っているのが、やはりオープニングだろう。ゲームとしては徹底的にキャラクター性を排除し、純粋にＳＬＧとしてつくりあげられた『斬』のなかで、唯一キャラクター性を感じさせるパートでもあるオープニング。ウルフ内では「市川崑システム」と呼ばれるスタッフクレジットの表示方法も、プレイヤーのイマジネーションを刺激する一枚絵もまた十分魅力的なのだが、何よりイキナリのインパクトは、ウルフの副社長であり『斬』の監督でもある「秋篠雅弘」氏の起き上がりタイトルであろう。あれだけ自己主張し、自分に自信を持ったゲームクリエーターがいままでいたであろうか？　ウルフ・チームと、それをひっぱる秋篠雅弘氏の秘密はここらへんにあるのかもしれない。

アークスII

帰ってきた！　Ｉのおもしろさはそのままに、より洗練され、よりストーリー性を高め、絶対買えのこの１本。





あーくしゅ

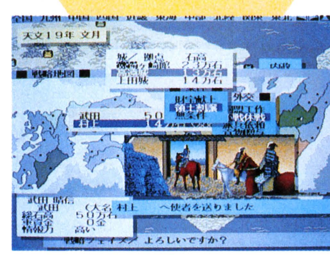
ウルフのゲームキャラが総出演の大パロディアドベンチャー。ふたり同時プレイもできてうれしさ100倍だ。





斬・68K版

目がつぶれるスーパーグラフィック。68000馬力全開でイケイケ！





我が社の代表作

斬　これこれこれ。これを語らずしてシミュレーションは語れないぞ。１週間絶食しても買え！　88だから買えないという軟弱なキミのために、88版への移植も進んでいるぞ！　サブタイトルが『夜叉円舞曲』だ！　あのウルフ・チーム第１作の『ヤシャ』と同じ世界で斬方式のＳＬＧを繰り広げようってわけだ。当然、魔物軍としてもプレイできるぞ！

君はウルフの無差別攻撃に耐えられるか？

ウルフの最大の特徴は、他メーカーに対して常に精神的にリードをしているということだ。インタビュー中の言葉の端々に感じられる「俺は天才だぜ」という自信。その自信がこれくらいのことを軽くいわせてしまう。「今後ウルフのゲームで遊びたけりゃアナログディスプレイと16色ボードと、ＲＡＭディスクくらい持っとけ！」「そこらへんの並のゲームソフト10本買うより、その方にお金使うほうが、なんぼお得なことか」とね。じゃあその場合、90年のウルフは何を見せてくれるのか。おそらく、それらがすべて達成されたとき、すべてのゲームジャンルは究極に達するのだ（いうだけタダ）！　本邦初公開、90年ウルフはこうなる、を覚悟して読め！

①これからはシミュレーションだ！　行き詰まり煮詰まったＲＰＧに代わって、ＳＬＧはまだまだ進化の余地がある。というわけで待望の戦争ＳＬＧを準備中だ。ただ困ったことに、現在「太平洋」ものか「ヨーロッパ」ものか決めかねている最中なのだ。太平洋を血に染める戦い。真珠湾がいま、君を熱くする！　または……。鉄のドイツ機甲士団がついにポーランドに侵攻を開始した！　美しきヨーロッパが焦土と化してしまう。立ち上がれ、正義の連合軍よ！　君ならどちらをプレイしたい？ ウルフ・チームでは君の意見を求めているぞ。『コンプ・ウルフのＳＬＧはどっちだ』係まで送ってくれ。

②それでも再びＲＰＧに挑戦する。安心しろ、ウルフならできる。

③アクションも忘れない！　メガドライブとＸ68000用で挑戦だ。

これだけあればもう決まったぞ！　'90年は馬年じゃなくて狼年だあ！

ウルフ・チームに見るソフトハウスの明



▲ユーザーの君たちを温かく迎えるゴージャスなサロンも完備しているぞ

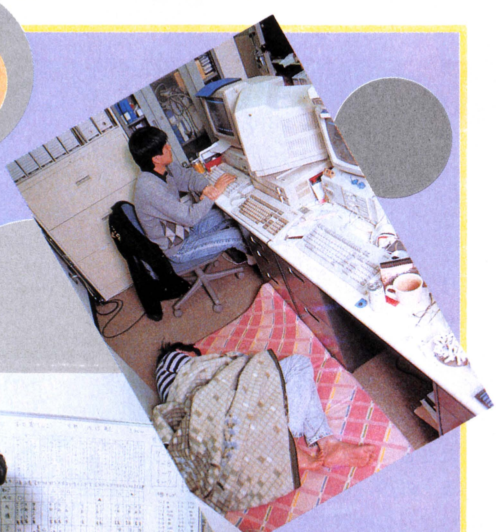


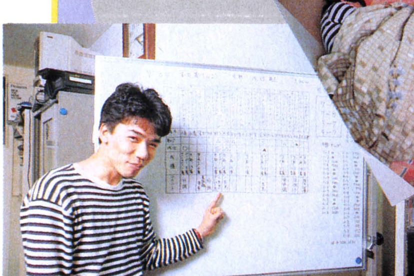
▶リッチでスマートなプログラマーの机。コンピュータはひとり２台は最低必要！



▲タコ部屋、じゃなくて開発室。ここで僕らのお小遣いを吸い上げる元が造られてる

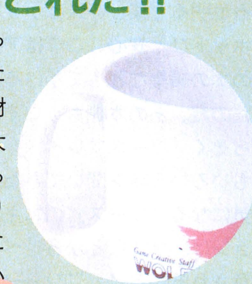
暗





◀▲競馬、競輪、ギャンブルは男の甲斐性です。昼間寝るのはプログラマーの仕事です

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント　狼集団からはこれだ!!



ウルフ・チームからプレゼントにもらった品物は、われわれ取材陣も全員（計5名の大勢でおしかけた）もらったものと同じ。帰りに２人前を折り詰めにして持って帰ったというウマイ鰻屋のウナ重、ではなく、秋篠さんご自慢のボーズのスピーカーセット、なんてこともない。では、ウルフ・チームの最新ソフトかというと、近いけどちょっとちがう。それは、ウルフ・チームのロゴの入ったオリジナルで、食器の一種。丸いけど平べったくはなく、取っ手もついている。この液体を飲むための食器を、色ちがいのペアで3名様にプレゼントだ！

新春コブラツイスト

ウルフのビルの屋上はじつに眺めがよい！　スタッフはよくそこでボーッとしてるそうだが、先日、近所のマンションの住人から、怪しい（コンピュータ業界の人のカッコウは当然怪しい）人がのぞきをしている、と訴えられたそうだ。とほほ。

我が社の代表作

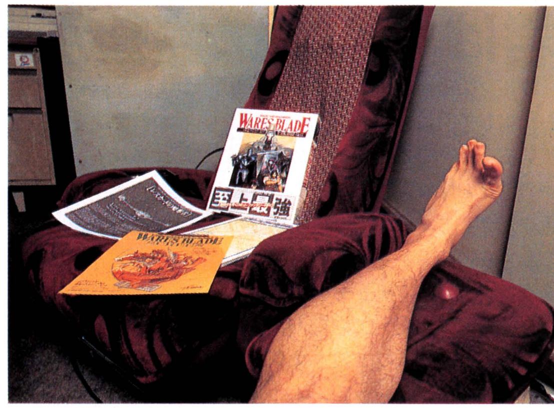
アークス　ＲＰＧの極限をめざし続けるウルフチームの自信作。パートⅡともどもよろしくお願いしたい！　パートⅢも出るぞ！　**ミッド・ガルツ**　これはＡＣＴ。これがスゴくなくて、何がスゴいんだ？　ディスクが擦り切れるまで遊び続けろ！　**ガウディ**　これだってウルフの作品。幻の名作と呼ばれる日は近いぞ。持ってないヤツは、いますぐソフト店にダッシュせよ！



第11CHECK POINT
第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン
1299km地点
関東

伸童舎

ホビージャパンから発売中のテーブルトークRPG『ワースブレイド』の企画・デザインがこの伸童舎。ワースの今後について突撃取材だ！



▲疲労回復用電動ローラー椅子。ちなみにモデルは某小説家のおみ足

新春コブラツイスト

日下部さんは、コンプBBSの熱心な会員。取材日の夜、さっそく取材についての書きこみが……。いっぱい変な写真を撮られたから、発売日には近所の本屋をまわって回収したいんだそーで。そんなに変ではない、こともないか……。

『ワースブレイド』は90年も躍進します!!

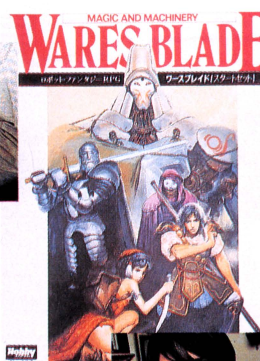


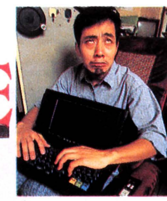
▲『ワース』三賢人、作戦会議の図。遊んでいるようだがちがう、と思う

『ワース』をつくりあげた男たち

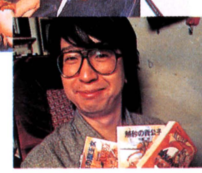


▲『ワース』のディレクター、日下部氏。疲れた頭に電動マッサージで極楽だの図





▲『ワース』のシステムデザイナー、松本氏。ワープロを打つ顔に苦悩が浮かんでいるの図



▲『ワース』の監修者、千葉氏。『聖刻1092』の筆者でもある。3巻がでてくれてうれしいんだの図

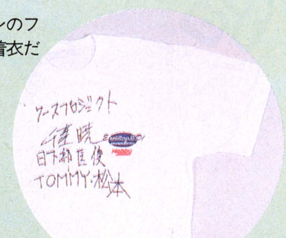
最初に伸童舎の応接室に通されて、そこの本棚がアニメやマンガの本ばかりなのを見たとき“し、伸童舎ってどういう集団だ？”とか思ってしまったぞ。ところが、実際に会ってみると明るく楽しい人ばかりで思わずホッとひと安心。ここはアニメ関係の本の編集などもてがける会社だったのだ。あの本棚もうなずけるな。さっそく『ワースブレイド』についてもいろいろ話を聞いてきた。

気になる『ワース』のエキスパンションは、練法などが6レベルまで用意されることと、“アハーン大陸”の西方を紹介するワールドガイドがその主な内容だ。発売は12月になる。

もうひとつの『ワース』、ソノラマ文庫の小説『聖刻1092』の第4巻は2月にでればいいほうだと。トホホ。

これらのゲームや小説というのは、『ワース』の世界を多方面に広めようという「ワースプロジェクト」のほんの一部分のこと。もしかして近い将来、“『ワースブレイド』アニメ化！”なんてことになるかもね！

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント



▶某ホビージャパンのフェアのスタッフ用着衣だ

伸童舎のプレゼントは、『ワースブレイド』スタートセットだ！　…なんて思ったキミは甘い！　それではあまりにミエミエ。やっぱりここは、ソフトハウスマラソンのプレゼントらしく、この世にたったひとつしかないもので決まり！

上のものは、見てのとおりスタッフ3人のサイン入り。下は荻戸成氏が三鷹の深大寺に行ったときにつくったもの。荻戸氏とは、ある人のペンネーム。

さらにおまけ。足のモデルをやっていただいた方の最新作のシリーズ第3作をサイン入りで5名様。別に足をつかって書いたわけではないぞ！



◀この写真、ほとんどどこも隠れていません……

我が社の代表作

ワースブレイド　ファンタジー世界にロボットという魅力的な要素を組み合わせたテーブルトークRPG。独特の世界観のなかに“操兵”というそれらしい雰囲気を持つロボットをつくりあげたことによって、その一見相反する要素を見事に調和させている。現在、スタートセット、ワーススクリーンの2点がいずれもホビージャパン社から発売されている。



第12CHECK POINT
第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン
1303km地点
関東

ヘルツ

アクションゲームが印象に残るソフトハウスだけど、いま開発しているのは、AVGとRPGを足して2で割ったようなゲーム『レナム』だ！



▲全身すみずみまで使って自慢のデビュー作を見せびらかす小林名人

MSXだけじゃなくX68K、98にも進出開始

ヘルツがいままで発売したゲームはすべてMSX2専用。だからつぎもと思って取材に行ったら、ロッパーがズラーッと並んでいたのでビックリ。話を聞くと、つぎのゲームはロッパーで開発中だとか。あれー、MSXはヤメたんでしょうか？

「MSXをやめたというわけじゃなくて、これからはロッパーや98も含めもっと広く展開しようというだけなんです。だからいま製作してる『レナム』もMSX2版はでますよ、もちろん」と、宣伝担当の加藤さん。

あーなるほど、そういうわけか。安心しました。で、その『レナム』なんだけど、失われた種族・レナムとそれにまつわる聖剣伝説を扱ったファンタジー。コマンド選択によってストーリーを進めるAVGの部分とパラメータや戦闘といったRPGの部分を組み合わせた、ちょっとめずらしいタイプのゲームだ。12月10日に発売するといって追いこみしてたけど、間に合ったかな。

もうひとつ企画として進んでいるのがSF・AVG。あの映画の「E.T.」のように、地球上に残された木星人がドタバタやハチャメチャをするコミカルなストーリーだそうで、キャラクター画もゲームに合わせてマンガのようなかんじになっているのがおかしかった。「夏ぐらいに出せれば」というかんじで動いているから、やや先の話だね。


◀荒ぶる若者たちをまとめてる吉田さん。ヒゲがきまってますヨ

新作資料がポロッ

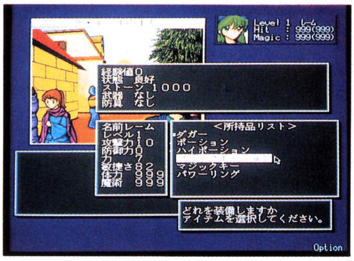

▶夏にでるゲームの資料なのに、見せていいの加藤さん!?





▲メニューを見るとホントAVG。グラフィックは200枚以上入っているというガンバリよう

『レナム』をよろしく～



▶キャラのステータス表示。アイテムも武器からポーションまでいろいろあるのだ

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント
そう、コレだ

年末商品の追いこみの最中というのにおじゃましてすいませんでした。そのうえこんな結構なものまでいただいちゃって。え、発送が遅れそうだって。えーっ、お正月はコレで遊ぼうと思ってんですから、よろしくお願いしますょ。ネ、ネ。


▲そう。ここをペロッとナメると甘いんだ(ウソ)。でも生モノ!? だから早く遊んでね！



新春コブラツイスト

ぐる～っと見回して「これで全員ですか？」と聞くと吉田さんが「ええ、修業に出てるひとりを除いて」。えっ修業？「そーなんです。突然出てって、まだ帰って来なくって」。うーん、スポ根マンガみたいでいいなぁ。魔球完成したら見せてね。

我が社の代表作

サイコワールド 話を聞かせてくれた加藤さんをはじめとして全員一致で決まったのが、このアクションゲーム。デビュー作ということが一番大きいけど、いまのメンバーのほとんどは、これをつくるときに募集したんだそうだ。加藤さんも「入社で、初めてグラフィックを担当したゲームだし、苦労したので昨日のことのように覚えてます」と、遠くを見つめてウルウルしていたぞ。



13CHECK POINT

第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン

1304km地点

関東

エニックス

この年末年始に、AVGとアクションの２本の新作ゲームを用意しているエニックス。はたしてその内容は？　ドキドキ、ワクワク〜〜



▲なんと、この宝箱は販売しています。値段は29800円(税別)なり！

新春コブラツイスト

編集部には「エニックスへ車で行ったときは、路上駐車をしてはならない」という言い伝え(?)がある。なぜなら、場所が新宿の通り沿いであるだけに、下手をすると駐(禁)をとられてしまうのだ。レッカー移動されたライターも数名存在する。

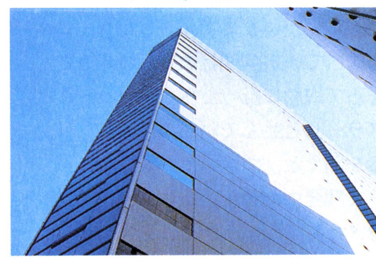
“エニックスらしさ”を出したいですね

新宿駅から徒歩で約10分、西武新宿駅からほど近い場所に、エニックスの入っている大きなビルがある。われわれ取材チームを待ち受けているのは、毎年この企画に登場してくださっている、企画部企画課の曽根さん。製作を指揮するプロデューサーだ。ビルの持つゴージャスな雰囲気に圧倒されつつ（なんたって、会議室が７つもあるんだもんね）、さっそくインタビューを開始。勝手にさまざまな質問を投げかけ、仕事をおおいにジャマしてきたのだった⁉

それによると、曽根さんいわく‘89年１年間の感想としては、年内にもう２〜３タイトル発売する予定だったのができず、評価するならば、いま一歩の年だったのではないか、とのことであった。



▲おなじみの曽根さん。常時３〜４本の企画を抱えて頑張り続けているリゲインマン



▲’89年６月に入ったエニックスのあるビル。超豪華で、１階はなんと銀行なのである。

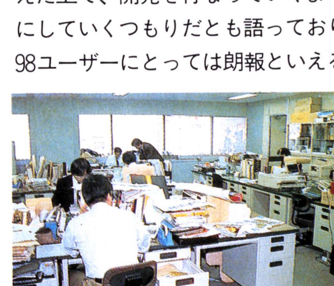
また、’90年への豊富としては「完成度の高いゲームをつくる」のは当たり前のこととした上で「発売日を守るようにする」と「エニックスらしさ、というものを出していきたい」とのこと。でも、なぜ“らしさ”をつくり出すのが目標なのか、不思議に思う人も多いのではないかな？

それは、この会社は直接ゲームをつくるスタッフを内部に持たず、作品ごとに外部から集める方法を採っているからなのだそうだ。こうすると、たえず新しいアイディアが流れ込んでくるため、マンネリでいきづまったりすることはないかわりに、作品ごとにちがった雰囲気をもってしまい、会社としてのカラーが薄れてしまう。つまり、このギャップを克服したいとのことなのだ。

また、いままではＰＣ8801での発売を中心としてきたが、これからはＰＣ9801での発売のことも同時に考えた上で、開発を行なっていくようにしていくつもりだとも語っており、98ユーザーにとっては朗報といえる。



▲さぁ行け、エニックス！　ゲーム界制覇の日は近いぞ⁉



▲エニックス企画室。ここからかずかずのゲームが生まれた

我が社の代表作

ウィングマン　曽根さんが語るには「エニックスの第１の代表作は、なつかしのＡＶＧ『ウィングマン』シリーズだと思う。この作品がヒットしてくれたから、パソコンへの取り組み方がわかったからね」とのこと。きっと、曽根さん自身にとっても、思い出深い作品なのであろう。

新作ソフト、現在追い込み中

年末年始に発売されるエニックスの新作は2作。恋愛と青春をテーマにした、新感覚のAVG『ミスティ・ブルー』と、コンピュータ・ウィルスとの戦いを、ロボット同士の戦いにイマジネートして行うアクションゲーム『プラジェーター』の予定。両作品に共通する特徴としては、グラフィックに強力なスタッフを採用して、質の高い画面づくりを目指しているということ。やはり、どんなにシナリオがおもしろくても、グラフィックがつまらないと燃えないものね。

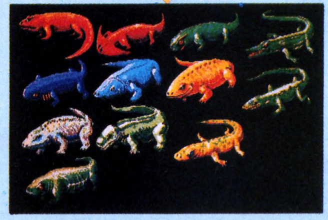
しかし、内容としては『ミスティ・ブルー』は、殺人事件をきっかけとして揺れ動く、現代に生きる青年たちの心情を描いた、ハードでアダルトチック(スケベのことじゃないよ)なもの。そして『プラジェーター』は、近未来の日本を舞台に、イメージのロボットが戦いを繰り広げるというSFっぽいもの。と、まったくちがった方向性を持たせていて、多様化しているユーザーの好みによって選べるようにしているのはさすが。

なにはともあれ、来年は新作を7作発売する予定なのだそうで、エニックスからは目が離せないぜ！

P.S.　写真では紹介できなかったけど、エニックスの女性社員のみなさんは本当にとってもキレイでした。

46億年物語

ＳＦ作家の川又千秋さんが参加している、進化を題材にしたゲーム



▲登場するキャラクターたち。詳しくは、来月号以降の本誌でね

ミスティ・ブルー

先月号でも紹介した、新感覚ＡＶＧなのだ！　現代若者感覚にピッタリ



▲グラフィックは、アニメファンならおなじみの恩田尚之さんが担当している

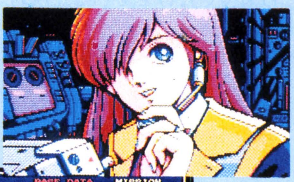


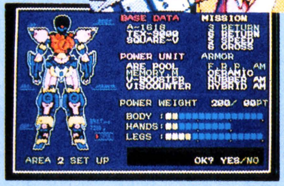
プラジェーター

敵を倒すことによって、自機を強化させていく、アクションゲーム



▲自機・プラジェーターの攻撃は、あくまでパンチとキックのみ





◀強化ポイントは手、足、ボディの3つに対して自由に割り振ることができる

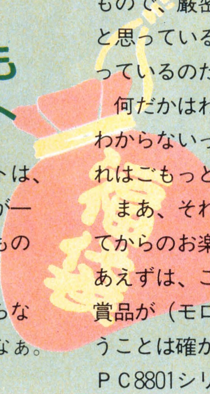


新春コブラツイスト

いやはや、この日の取材が終わった後に食べたラーメンはスゴかった！　こってり味で栄養満点スープという言葉につられて頼んだのだが、そのこってりさが並じゃなかったのだ！　おかげで帰ってから、腹具合いが少々……。

ソフトハウスから新春福袋プレゼント

ズバリ！ そのものをプレゼント



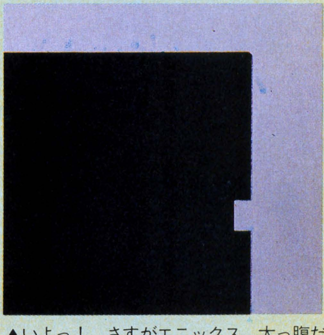
エニックスからのプレゼントは、このページを読んでいるキミが一番欲しいと思っているはずのものだぞ。

なに？　それじゃあ、わからないって？　う〜ん、こまったなぁ。う～ん……。

では、第2ヒント。薄くて四角いもので、厳密に言えばキミが欲しいと思っているものは、そのなかに入っているのだ。

何だかはわかったが、どれだかがわからないって？　……確かに、それはごもっともな意見です。ハイ。

まあ、それについては送られてきてからのお楽しみってことで。とりあえずは、このページのなかにその賞品が（モロに）載っている、ということは確かです。ちなみに機種はＰＣ8801シリーズ用なので、そこのところヨロシク（もう答えをいってるようなもんだ）!!



▲いよっ！　さすがエニックス、太っ腹だね!!　5名の読者にあたるよ

我が社の代表作

森田将棋　第2の代表作としてあげたのが『森田将棋』。発売以来の息の長いロングヒットソフトとして、いまでもコンスタントに売れているそうだ。言われてみれば、確かにこういうベーシックなゲームは、いつまでも不変で、楽しむことができるものね。今後もいろいろと、このテのジャンルを発売してほしいな。



第14CHECK POINT
第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン
1307km地点
関東

ツァイト

つげ義春の世界を画面で再現した『ねじ式』を見てわかるように、いま自分たちの感性にいちばん「こだわり」続けてる集団が、このツァイトなのだ



▲べつにこのために買い集めたわけじゃない。むかしから持ってたお面だ

新春コブラツイスト

ツァイトのある初台は、(ラ)のアパートからたったひと駅のとこ。朝のギューギューラッシュに乗って駆けつけた(編)や、千葉から車を飛ばしてきた(カ)をシリ目に、朝食をゆっくりとり、小鳥のさえずりを聞きながら15分も遅れて着いたのだ。エヘン!

つくりたいものをつくる、がうちのポリシーです

ねじ式とパソコン。日本、それも大正から昭和にかけてのモノ哀しい物語と、西洋合理主義文明の最終到達点として現れた、現代の神話機械。けだるさが漂う70年代のマンガと、モノとカネが支配する80年代のゲーム——。どこから切ってもまるで性質がちがうと思われた2つのものが、いま溶けあって違和感なく動いている。まったく不思議議だ。〝変なマンガを移せばおもしろいかな〟という安っぽい考えでは、こんな感じは絶対生まれてこない。ここに、ツァイトの秘密が隠されているはずだ。

「なぜ『ねじ式』かというと、それは会社をおこしたときからの夢だったからです。ツァイトは、つげ作品をＡＶＧ化するために始めた会社でした。じつは、うちの『FUNNY』も初めはそのために開発したツールだったんですよ」と、発起人のひとりである斉藤さんは熱っぽく語る。そうか、いままでグラフィックツールの会社がＡＶＧに乗りだした、ととらえていたけどそれは正反対だったんだ。根っからのファンだからこそ、つげワールドを再現できたんだ。

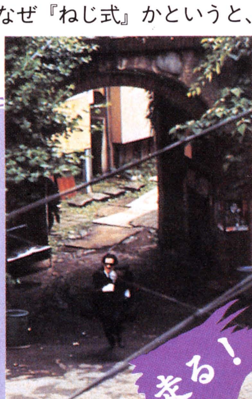
初めがそれだけに「これからも徹底して好きなものにこだわっていきたい。売れるもの、ウケるものより、つくりたいものをつくる。これがうちのポリシーです」とさらに続ける。



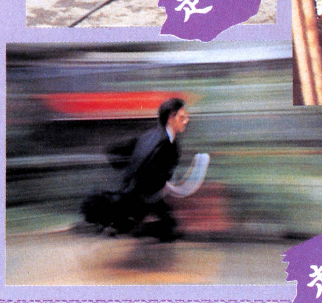
◀「あーいう絵って、日本人ならだれでもわかるものが流れてますよネ」と熱心に説明する斉藤氏

今後がとても楽しみだ。自分たちの夢にいつまでもこだわりつづける羨ましい男たち。彼らが紡ごうとしている奇抜な「夢」を聞いてきたので、それを紹介してみよう。

猟奇王になってしまった わ・た・し









走る！
走る！
走る！

▲▶原作はスラップスティック・ギャグの連続だけど、写真はシリアスタッチ。モデルは中村さんというスタッフのひとなんだと。やるなあ



ツァイトはここまでやるという証がこの写真。なんと猟奇王のカッコウで都内を疾走してしまったのだ。法治国家でこんなことが許されていいんだろうか？ でもおもしろいから許しちゃおうっと。写真を「ポスターとかに使っていきたい」といってたから、ショップで見かける日も近いかも。盗って部屋に貼るなよナ。

我が社の代表作

ねじ式　ツァイトはまだ２本しかゲームを出していない。だから選ぶとしたらこれしかない。本文でもふれているように、とにかくつげ義春からすべてが始まったソフトハウスだからこれはあたりまえ。どこが好きなんですかと愚問をぶつけると、つげ作品が持つ日本人独特の感性に訴いかける絵がいいという。それをわかってほしかったし、また自分もふくめ「なんとなくおいて

ストーリーを追うことで楽しめる『猟奇王』

まずは浪曼文庫シリーズから紹介しよう。いま製作中なのが、川崎ゆきお原作の『猟奇王』。メインに「レトロ帝国の逆襲」を置いてはいるが、いつもどおり各作品からもエピソードを集めて、オリジナルストーリーに仕上げている。プレイヤーが猟奇王の部下となってある事件を追っていくＡＶＧもの。

でもプロデューサーの大浦さんの話を聞くと、ナゾ解きやアイテム探しで遊ぶんじゃなくて、ストーリーを追ってくことで楽しめるものを目指しているらしいんだ。

そのためイエス、ノーみたいに、コマンドをマウスの左右のクリックだけですませたり、途中でプレイヤーが行き詰まっていると、猟奇王がでてきて「なにグズグズしてる」と強引にストーリーを進めてしまうんだって。スゴイ！　とにかく「ストーリーが止まらない」ようにして「飽きさせない」のが狙いなんだ。



〈プロデューサー大浦〉
『猟奇王』はユーザーを選びますョ



◀まんなかのスーツ姿が猟奇王。グラフィックも原作以上かな

猟奇王



▼主人公はうだつのあがらないふつうのサラリーマン



▲ゲームはこんなかんじでどんどん進んでいくらしい

アソコの幸福



▲Ｘ68Ｋ版にはアニメも入るとか。写真は98版

それじゃゲームじゃないョって声があがりそうだけど、じつは裏に仕掛けがある。あまりプレイヤーが助けてもらってばかりいると、「あなたはこのゲームを真剣にやっていない」と判断されてゲームオーバーになってしまうのだ！　ひぇ〜、ソフトがユーザーを選ぶなんて、いままで聞いたこともないよ。

あれ、興奮してだいぶスペースを使ってしまったが、シリーズはもちろんこれからも続いていく。まだタイトルとか未定だけど、いま考えているのは「純愛」ＡＶＧ。うーんいったいどんな作品が登場するんだろう。楽しみだ。また、ちょっと変わったとこでは、石ノ森章太郎の『日本経済学入門』。これはビジネス入門的な作品になるらしい。それにここだけの話だけど、カ○イ○伝というニンジャマンガも候補にあがっているらしいぞ。おっとこんなこと書いていいのかな。移植では『アソコの幸福』68Ｋ版が、グレードアップして春に発売される予定だ。

このあたりは、大浦さんの「ロマンテック」ではなく「ウィル」という製作会社が担当するんだ。

さて、これだけでもじゅうぶんなのに、ツァイトの野望はとどまるとこを知らないのだ。なんと今年中には新シリーズが登場するという。聞くと「じつはオリジナルＲＰＧをひとつやろうかな、と。年内（'90年）には形にしたいな、ハハハッハ」とごまかされてしまった。斉藤さん、イジワルしないで教えてくださいョ。ほかにはどんなのがあるんですか。

「いやーまだ頭のなかで練ってるだけだけど、ゆったりした雰囲気で楽しんでもらえる……たとえば第１次大戦とかの海戦とか、ＳＬＧをだしてみたいな」だって。もちろん海戦はあくまで仮定の話。ただ対象としては「大人のユーザーに積極的にアプローチしていきたい」そうだ。

どれも、内容が楽しみだね。

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント

遠〜い昔の記憶をたどると…

そう、それはマラソンに疲れてウトウトしたときに見えたんだ。あれは夢や幻だったんだろうか？どこかで見た懐かしいモノだったような気がするけど、まだ体験したことじゃないモノのようなかんじもする。しっかりした箱で、その中にセルロイドの四角い下敷きがあったな。ああ、思いだせないもーいちど寝てみよう。グウグウ。



▲このあたりに見覚えがないかな。あんまり見つめてると引き込まれていきそうで怖い!?

新春コブラツイスト

『猟奇王』の撮影は9月某日、まだ日差しキビシーなかを決行された。あの黒ずくめのかっこうで、代官山から根津まで都内を走りに走ったモデルの中村さんは、最後の銀座ではカメラを向ける外人にポーズをとるまでなりきってしまったのだ。

我が社の代表作

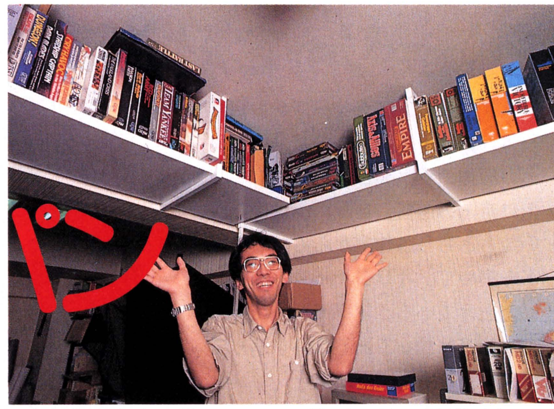
いかれてしまった年代層に対して」やれるゲーム、身近なテーマを提供したかったこともあるそうだ。たしかに30〜40代の年代は、ファンタジーとかアニメとかには素直に入っていけないかもしれないし、かといって囲碁や将棋じゃないだろう。でも「だいたいボクがそうなんですョ」と笑う斉藤さんの顔は、まだまだ遊び足りない少年のようだった。



第15CHECK POINT
第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン
1310km地点
関東

ホビージャパン

ホビージャパンではコンピュータゲームのスタッフとボードゲームのスタッフが別の部屋にいる。おかげで1回の取材で2軒まわった気分だったぞ！


▲さすがは日本ゲーム界の老舗！ この棚の上のゲーム群がお宝なのさ！



新春コブラツイスト

取材に行ったライターのK、じつはタクテクス誌でも原稿を書かしてもらっている。で、タクテクスの編集長のM氏、取材が終わったあとでKにひと言。『つぎの締切り、10日ですから！』ううむ、ぜんぜん取材にきた気がしない……。

年末から新年にかけて新製品が目白押し!!


ボードゲームスタッフ
▲ボードゲームやゲーム雑誌『タクテクス』をてがけるスタッフ。多忙な生活で疲れた心をなごましてくれるのはこのヌイグルミ!?

コンピューターゲームスタッフ
▼これから始まるソフト開発のためにしばし休息をとる勇者たち。こちらにもヌイグルミが!? ホビージャパンの秘密兵器なのか？



イッツニューラインナップ



▲ぞくぞく登場するホビージャパンの新製品。君はどこまで知ってるか!?

去年、ソフトハウスマラソンでここにおじゃましたときは、おおっというくらいたくさんのスタッフがいた。しかし今日のこのさびしさはなんだ？ ほんの数えるほどしかいないぞ！ うぅむ、コンプが取材に来ると知って待避したのか。まあ、さいわい逃げ遅れた人が数名残っていたので、いろいろ話は聞けたけどね！

というわけで新製品情報、テーブルトークＲＰＧ関係について紹介だ。『指輪物語ＲＰＧ』の原型となった超精密ＲＰＧ『ロールマスター』。4月ごろそのなかから第１弾『スペルロー』が発売される。これは魔法に関するセットで、複雑な魔法系統から成りたつ呪文の数は2000種以上にもなるというから驚きだ！

１月には、『ルーンクエスト』シリーズからは『グローランサの神々』が登場。広大な世界〝グローランサ〟に存在する神々を解説した、ファンなら絶対欲しいサプリメントだぞ！

そして12月に『ワースブレイド』のエキスパンションキットが発売されるというのは伸童舎のページでお伝えしたとおりだし、90年にはいよいよ、あの世界最高のＳＦＲＰＧ『メガトラベラー』がついにその姿を現すという!!

ＲＰＧ以外にも、各種カードゲームやアメリカの大手ゲーム会社・ＳＰＩの海空戦を中心としたビッグＳＬＧ『太平洋戦争』、クトゥルフ神話に登場する怪物どもを紹介した別冊『クトゥルフ　モンスターガイドII』などが続々と発売される予定だ！

とにかくこれからもホビージャパンのボードゲームから目がはなせないぞ！

我が社の代表作
ルーンクエスト　その背景世界であるグローランサが大きな魅力となっているアメリカ製のテーブルトークＲＰＧ。『Ｄ＆Ｄ®』『トラベラー』にならんで世界でもっともプレイされているＲＰＧのひとつとなっている。現在、基本セット、上級セット、シナリオ集『アップルレーン』、サプリメント『グローランサ』の４点がホビージャパン社から翻訳発売されている。

陸に、海に、空に、新作ソフトは駆けめぐる

最近『激突！日米機動部隊』を世に送り出したばかりで、コンピュータゲームのスタッフたちはきっと休息をとっているところだろう、と私は思っていた。ところがだ！　ゲーム開発室のドアを開けた瞬間に伝わってくるこの熱気！　遊んでいるなんてとんでもない、そこにいた人たちはみんなディスプレイとにらみあい、ゲーム製作に精をだしていたのだ！　なんでも、これからはＳＬＧとＲＰＧを順番にどんどん開発していくそうだから、きっと休んでる暇もないんだな。

まずそのＳＬＧの第１番手となるのがドイツと連合軍の航空戦をテーマにした戦略級のSLG『戦略空軍』だ！　１月に発売される予定。

２番手は発売日こそ決まってないものの、アメリカのソフト会社ＳＳＧの『ロンメル』というゲームの移植が決定されている。その名のとおりドイツ陸軍がテーマだ。これの登場によって、ホビージャパンのＳＬＧは陸海空とそろうわけだね。

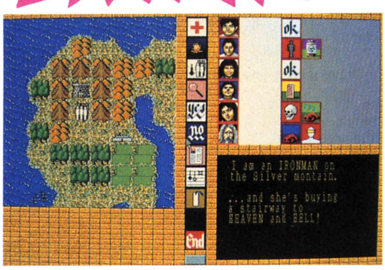
そして、ゲーム開発でもう１本の柱となる、新作のタイトル未定のファンタジーＲＰＧも３月発売予定。『リングマスター』の方はしばらくお休みなんだとか。うーん、残念！

その後の予定はまだくわしく決まっていないけど、ＳＦやさらに新しいファンタジーのＲＰＧなど、いろいろ考えているそうだよ！

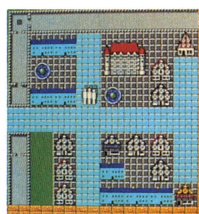
そして取材の最後にくれた言葉は『まだまだこれからです。がんばりますんで見捨てないでください!!』

パソコンソフト会社としての歴史は浅くても、この熱意は本物だ！

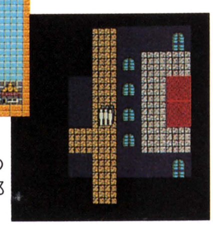
ファンタジーRPG　新シリーズ始動！



▲これが３月発売予定のファンタジーＲＰＧの基本画面だ！　真ん中の顔に注目してほしい



◀街のなかのマップ画面。見たところ、わりあいスタンダードだな



▶迷宮内だ。キャラのいる位置から見える部分しか画面に出ない

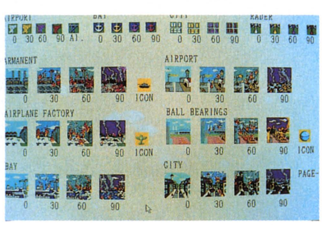
６人パーティで２Ｄ画面と、よくある普通のＲＰＧのようだが、画面をよく見るとキャラクターの顔が表示されている。じつは、顔はプレイヤーが簡単、自由にエディターで描けるようになっているのだ！

３月に発売、以後シナリオ集などでシリーズ化をする予定だ。

SLG　つぎは空の戦い『戦略空軍』



▲『戦略空軍』基本画面。これはヨーロッパ編だが、オマケに太平洋戦争編もつくぞ



▲ただいま順調開発中！　マウス＋アイコンで操作性はバツグンだ！

いままで発売されてきたホビージャパンのコンピュータＳＬＧはみんな外国のゲームを移植したものだったよね。この『戦略空軍』というゲームは同社にとって初のオリジナルＳＬＧとなるんだ！

内容は第２次大戦中のドイツ軍と連合軍の空の戦いを描いたものだ。

ドイツ側を選ぶなら、その目的はいかにして連合軍の攻撃から本土を守るのか。どんな戦闘機をどれだけ開発、生産するかが主な内容となる。

連合軍側をプレイするならドイツとは逆にこちらは攻撃専門、どれだけ早くドイツを降伏させるかがポイントになるわけだ。

使用する機体は、実際のもの以外に自分で設計できるし、楽しさもいろいろ！

オマケとして日米決戦版の太平洋戦争編がつくのだ。しかし、こちらのほうが主になるというウワサも……。

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント　H・J（ホビージャパン）ならTRPG（テーブルトーク）だ！

現実の生活に疲れているキミ！　どんなことでもいいからスリルのある生活をしたいというアナタ！　ぜひ、このプレゼントに応募しなさい。これは使いかたによっては、キミを現実世界からひき離し、魔法やロボットの登場する空想の世界につれていってくれる魔法の箱なんだ！　５名様にプレゼント!!



◀う〜ん、たしかこの絵はどこかでみたような……仲童舎のページだったかなあ……!?

新春コブラツイスト

取材にいくのにタクシーを使ったんだけど、道が混みだし全然前に進まない。『遠回りでも他の道を使ったほうが早い』というタクシーの運ちゃんの意見にしたがい迂回したところ、いきなりさっきまで混んでた道がすいていた。トホホ……。

我が社の代表作　**リングマスター**　ホビージャパンがパソコンゲーム業界に殴り込みをかけた最初の作品。内容はファンタジーＲＰＧであったがキャラの心理状態の設定や人工無脳搭載の会話システムなど、他にはみられないような新機軸がたくさん盛りこんである。ホビージャパン社のテーブルトークＲＰＧへのこだわりがよく表れている作品だ。現在、第２作まで発売されている。



第16CHECK POINT

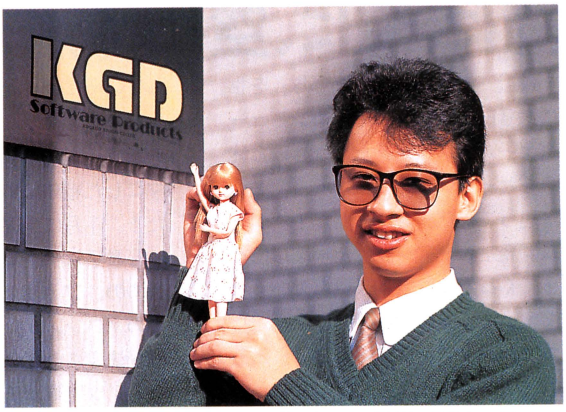
第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン

1315km地点

関東

工画堂スタジオ

ボクは今日パソコンのゲームをつくってるところに見学に行きました。みんな元気に働いてました。これならおもしろいものができると思いました！



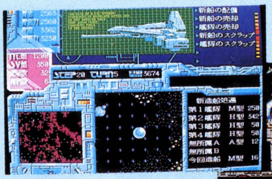
▲パッケージデザインをやっているリカちゃんが自慢の品物なのだ

シナリオSLGの世界を広げてゆきたい

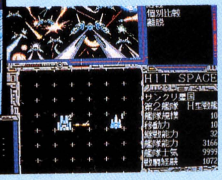
いま工画堂のメインは『シュヴァルツシルト』シリーズ。もーすぐ発売される予定の、『II』の88版と『I』のMSX2版の最後の追いこみで、開発室も大忙しだった。ロッパー版もできれば年内に間に合わせたいといっていたが、初めて扱う機種なのと、どうせならと細かいグラフィックまで力を入れているので、発売はギリギリのところだそうだ。この3本はコンピュータの思考も改良してるそうだから、戦闘も、よりおもしろくなってるはずだ。

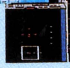
いま企画・開発してる新作としてあがったのは『III』。タイトルは変わるかもしれないが、シナリオSLG路線は変わらない。「内政や戦艦を充実してくれという声にも応えていきますが、あくまでも外交をメインに考えてます」と担当の阿賀さん。ほかにもシナリオSLGをいくつかだして世界を広げていくそうだ。

シュヴァルツシルトI、II



◀最高のデキとなったロッパー版グラフィック





▶これはまたスゴイ！迫力満点のMSX2版

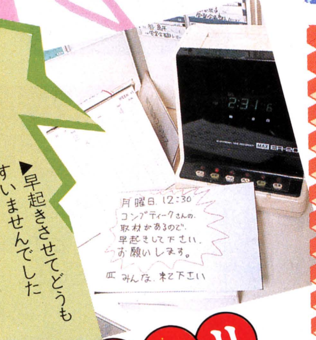
ナビチューンMSX2



◀メイン画面が大きくなってプレイしやすそう



▶モンスター画にも手が入ってキレイになった



工画堂の気配り発見！

▶早起きさせてどうもすいませんでした

今年もがんばるぞ〜!!



▶オススメゲームをかかげて元気全開

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント

私×○ちゃんよろしくね

見学の帰りにボクはコンプの読者へのプレゼントを預りました。うちのイジワルなお姉ちゃんもよくこれで遊んでます。あとヒントは、オモチャ売り場にあって……う一ん、う一んと、なんだっけナ……そういうことで、作文をおわります。



▶パソコンの横に飾っておくとアブナイ雰囲気が？

新春コブラツイスト

ユーザーサポートのTELの話。なんの質問かと思ったら「あの、いまエレベーターの前にいるんですけど、乗っていいんでしょうか?」。またあるときは「どこにいるかわからないんですけど……」。う〜ん、お助けマン(?)も大変だわ。

我が社の代表作

コズミックソルジャー　工画堂の第1作となったRPG。発売されたあと、ユーザーサポートにかかってくる電話でファンの生の声を聞いたとき、「ああ、こんな人たちがゲームをやってくれてるんだ」という思いが、いまでも忘れられないと阿賀さん。なかには意味のわからない文句まであったそうだが、ファンを大事にする工画堂らしい理由だった。



第17CHECK POINT
第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン
1319km地点
関東

日本テレネット

チントンシャン……三味線の音がもれきこえてくる神楽坂の夜更け。家で泣く子も捨ておき、ひたすらゲームをつくり続ける一団がそこにいた……

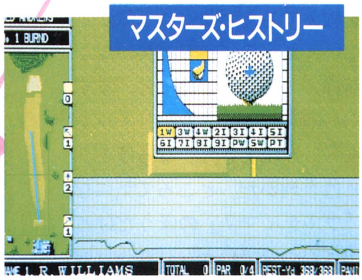

▲マットに寝袋、枕、ぬいぐるみ、そして目覚し。お泊まりセットでい！

ゲームづくりに命を賭ける男&女たちがいた！

まあまあ、日本テレネットの自慢の品を見てくだしゃんせ！　ズラーリ揃った恐怖のお泊まりセット。ここのスタッフは一度ゲームをつくり始めれば、家も恋人もすべてを捨て仕事に専念！　だけどスタッフの顔はちっとも暗くない。心底ゲームが好きなひとたちが集まってるみたい。その心意気を生かすべく、企画も時代をにらんで決定されてます。

ちかごろ世の中ゴルフブーム。若い子も女の子もみんながホールへグリーンへとなびいている。というわけで『アルバトロス』の2を出す時はいまだ！　ぐんと操作性もアップして新システムで登場します。さらに人気の『ヴァリスII』のX68000版への移植も快調進行中。スタッフの勢いはとどまることを知らない。でもたまには家にも帰ってね。

マスターズ・ヒストリー



ヴァリスII・X68000



なんでオレがこんなことせにゃならんねん！





新春コブラツイスト

日本テレネット自慢の品が出されてくると、㊢のK氏は寝袋を手に取り「これは上等ですねえ」。さらに床を見て「ジュウタンが敷いてあるとあったかさがちがいますよ」その言葉は彼の泊まり込みの経験の豊富さを語っていた……。

ザ・開発室




▼▶熱気がムンムンしている開発室。あまりの熱さになんと冷房が入っていた

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント

こんなものをほんとにもらっていいのかな？

ええー、いいんですかー?!　わーい！　ってわたしにくれるわけじゃないんだっけ。ううむ、わたしゃ当選者がうらやましい！　グリーンを走るボールや敵の胸元へ飛ぶレーザーだのが目にちらついてきてしまうなあ。サイズが合えばお買得……じゃなかったコンピュータの機種が合えばラッキーでございますよ！　各5名様へ


▲X68000ユーザーのみなみなさまへ


◀MSXまたはPC9800と書いて応募しておくれ

我が社の代表作

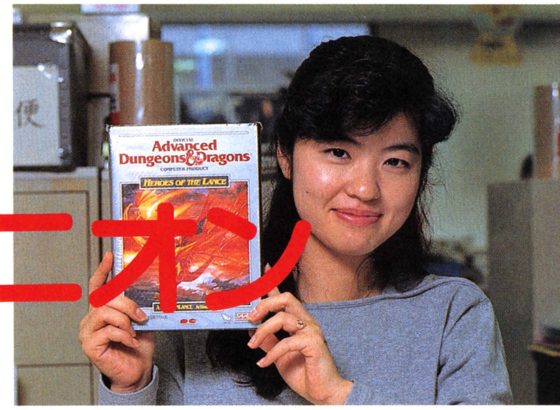
ファイナルゾーン	アクションゲームに初めてストーリーをつけ、新しい流れを生んだゲームだった。
ヴァリスシリーズ	よりキャラクター性を重視したアクションゲーム。サウンドとビジュアルの相互作用で迫力を盛り上げた。
アルバトロス	ロングセラーになったゴルフシミュレーション。拡張コースはなんと108ホールも出された。



第18CHECK POINT
第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン
1322Km地点
関東

ポニーキャニオン

『ヒーロー・オブ・ランス』もすべり出し好調。『プール・オブ・レイディアンス』の発売もせまり、ポニーはすっかり押せ押せムードだぞ！



▲ポニーの自慢は紅一点の永田さん。なんとなくナンノに似てるでしょ？

移植版ロールプレイングゲームはおまかせ！

どわっ、こりゃいったいどういうことだ！　せっかく取材にきたのに事業部にはだれもいないぞ。こいつは困ったと悲嘆にくれる取材陣３人。と、そこに横から救いの声が……。

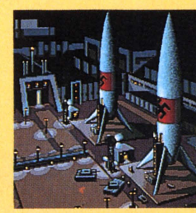
「すいません。あと30分くらいしたらみんな来ますから」

ひょっこりと現れたのは開発の賀川さんだ。ああよかった。このまま帰ったら編集部でフクロ叩きにされるところだった、ホッ。

というわけで、これだけ驚かされたんだからなにがなんでも㊙情報を教えてもらわなければ気がすまない。ニヘラニヘラと笑いながら新作についてたずねると、まずはFM－TOWNS版『ロケットレンジャー』が出てきた。なるほど、これはきれいだ。ところで気になる『ウルティマⅤ』のほうだけど、賀川さんの話ではかなり制作は進んでいるらしいぞ。大冒険を予感させるオープニングデモに、敵を倒すと死体が残る戦闘シーン。かなりの高い完成度で、春から夏までには店頭の並ぶ予定だって。う〜ん、早く春にならないかなあ。

FM－TOWNS版 ロケットレンジャー

アミガのシネマウェアの移植版。グラフィックの質の高さはさすがTOWNSだ。発売予定は３月。


▲ナチスのロケットだ


▲むむっ、まさにコンプ好みのグラフィック！

今年もポニーをよろしく

ポニーのスタッフは明るい。ウソッと叫びたくなるほど明るい。集合写真をとるというと、ごく一部の例外をのぞいて、みんながワーイワーイと喜んでカメラの方によってきた。全員そろってハイ、ポーズ！　今年もとことんハッピーなポニーに幸あれ。


▲部長の河原さん。優しくてユーモアのセンスもある人だぞ！


▲副部長の中島さん。メガネの奥には知的な眼光（？）が宿る……




▲開発の賀川さん。仕事がいっぱいでうひゃ〜の毎日だって


▲有元さんはいつも机の上に足をのせて仕事をするらしい……

新春コブラツイスト

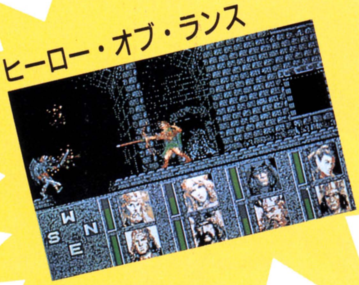
集合写真に写っている地球儀は専用台の上だと磁力で宙に浮くというすぐれもの。集合写真でもひとつ浮いているところをとろうということになり、宙に投げたらなんとキャッチに大失敗！　あわれ地球儀は床に猛烈なキスをするはめに。あ〜あ。

我が社の代表作

ウルティマシリーズ　『Ⅰ』はアメリカで製作された最古のコンピュータＰＲＧのひとつ。その後、シリーズは『Ⅱ』『Ⅲ』『Ⅳ』と作を重ね、その人気は数多くのＲＰＧが発売されている現在でもいぜんとしてかなりの上位を保っている。日本では『Ⅳ』に続いて『Ⅰ』『Ⅱ』『Ⅲ』が連続発売。いずれも移植ＲＰＧの決定版として名高い名作だ。**ＡＤ＆Ｄ® シリーズ**　第１弾のアクション

『AD&D®』スペシャル！

ヒーロー・オブ・ランス



プール・オブ・レイディアンス



大好評の『AD&D®』シリーズ。12月21日に発売が決定している『プール・オブ・レイディアンス』に続いて、今後も『ヒルズファー』『カース・オブ・アジュアボンド』はたまた『ドラゴンランスRPG』（！）といった作品がゾクゾクと日本語版になる予定らしい。ファンにとってはうれしい限りだね。

下の写真は先日の『AD&D®』のディーラー用発表会のものだ。このイベントにはコンプの佐藤編集長も参加。ほかに安田均先生の姿も見られたぞ。



▲ご存じ、安田均氏。ライブ版のAD&D®製作日誌であります



◀AD&D®シリーズの開発スタッフのみなさん



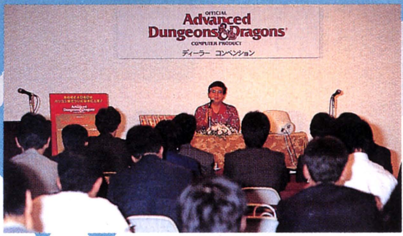
▲AD&D®はそっちのけで、コンプティークのことばっか話していた佐藤編集長



▶会場では、わがコンプティークが配布された



▲『ドラゴンランス戦記』の発売元、富士見書房の篠崎さんです



◀会場では、質疑応答なども行われた



▲海外からもゲストが呼ばれ、アメリカのパソコンゲーム事情を報告

新春コブラツイスト

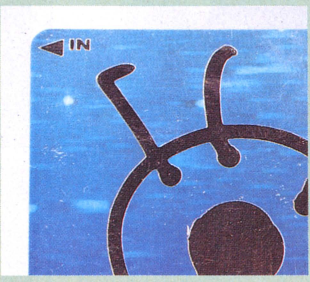
ポニーはこのとき引っ越し直前。想像はつくと思うけど、ソフトハウスの引っ越しってものすごく大変なんだよね。おまけに新しいところはいまのところよりせまいときてる。「やだなあ」とみなさん口をそろえておっしゃってました。合掌。

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント

ポニーキャニオンからはこれをあげやう

ポニーさんからのプレゼントはどれも百万円相当のものばかり（ウソ）。コンプティークの読者にドカーンと盛大にプレゼントしてくれるそーだ。

プレゼントの正体（？）がわかった人はすぐに応募だ。えっ？　わからないって？　わからない人もいますぐ応募だ。わかんない人にもちゃんとあげるから心配はいらないぞ！　ただし、抽選に当たればだけど……。



▲電話をかけるときに使うもので、絵柄はポニーのオリジナル。この貴重なテ○ホン○ードを10名様にプレゼント



▲『AD&D®』シリーズの関連商品。ヒント「これだれんだ〜？」「彼んだ〜」。抽選で10名様にあげます

我が社の代表作　ゲーム『ヒーロー・オブ・ランス』を筆頭に移植・発売されているシリーズ。第2弾にあたるRPG『プール・オブ・レイディアンス』もまもなく登場し、人気急上昇中の注目株だ。**ボールパニカー**　ポニーのごく初期の作品。5年以上前に発売されたピンボールゲームだが、当時のパソコンユーザーの間では大人気だった。古くからのユーザーには忘れられない1本だろう。



第19 CHECK POINT

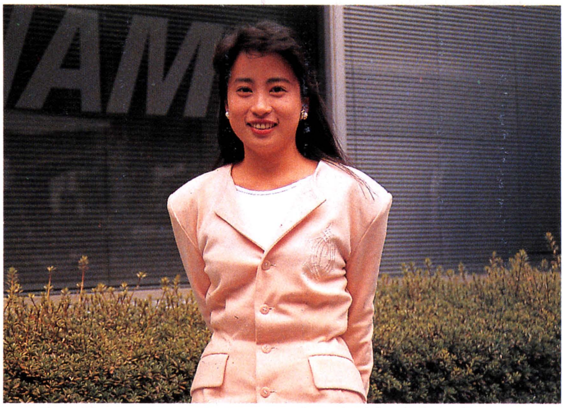
第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン

1325km地点

関東

コナミ

コナミは編集部から歩いても約10分の身近な距離にある。近さは親しさ。いまやファミコンゲーム『魍魎戦記 摩陀羅』でスクラムを組む仲なのだ。



▲美貌とかわいい声でCFやラジオCMでも大活！　宣伝担当の早坂さん



新春コブラツイスト

角川メディアオフィスは慢性のカメラマン不足。新しい人が来ればたちまち奪い合い。いったん編集部に足を踏み入れれば徹夜の毎日が待っている。コナミに行ったカメラマンM氏も今回のマラソンが初仕事だったがまもなく地獄へ…?

年末、年始はコナミから新作の嵐なのじゃ!



▲キビキビした応対で、ベテランぶりを感じさせてくれた橘さん

立派な本社ビルを訪ねると、まずは受付へ。まもなく宣伝担当のみなみなさまがお出迎えくださり、立派な応接室へと案内された。新作についてお聞きすると、広報資料や画面写真のポジがささっと目の前に。むむむ、じつに、じつに会社している。ソフトハウスといえば、家内工業的な会社の多い中、コナミさんはちょっとちがう。当然ながら発表されるゲームの数だってちがうのだ。見よ、ズラリ並んだ新作のラインアップ！ '89年AVG界の話題をさらった『スナッチャー』のRPG版をはじめ、あれも、これもの4大作。そして、ファミコンでは噂の『魍魎戦記 摩陀羅』も控えている。コナミは'90年もコンスタントに活躍が期待できる優良企業なのだ



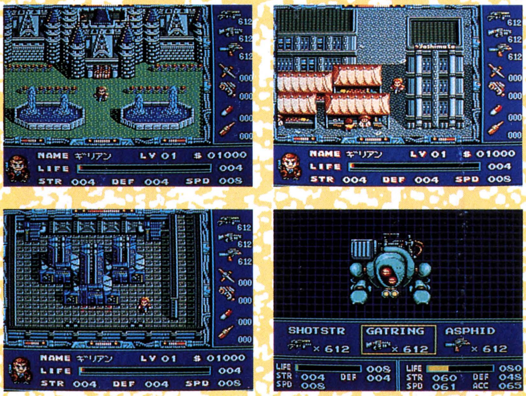
▶苦笑いした顔も魅力的だった池田さん。



▲パソコンゲーム担当の営業マン＆営業企画室の面々

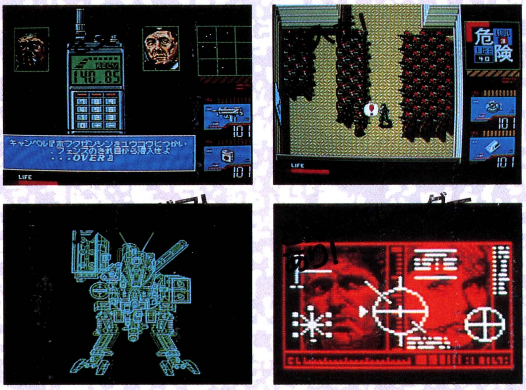
あのスナッチャーがRPGに!
SDスナッチャー
MSX2 MSX2+

キャラクター性を重視し、会話にもかけひきの要素を加えた、AVG感覚で楽しめるSFロールプレイング。



ちょっとかわった潜入体験ゲーム
ソリッド・スネーク
MSX2 MSX2+

前作『メタルギア』にほふくモードや画面外の敵の位置がわかるレーダーも加え、よりリアルになっての登場。



我が社の代表作

魔城伝説シリーズ	ファンタジー・ワールドを舞台にしたアクションゲーム。美しいグラフィックが魅力だった。
グラディウスシリーズ	そのサウンドは「MSXでここまで……」とユーザーをうならせた。宇宙ものシューティング。
ハイパーオリンピック	さまざまなスポーツを体験させてくれたゲーム。しかし、スイッチ連射で指が痛くなったなあ。

アーケードの感動ふたたび!!
A(エー)ジャックス X68000



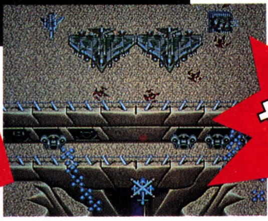
「A-JAX」とは国連のトップシークレットに属する特殊戦闘部隊のコードネーム。エイリアンとそれの操る核保有超大国軍を相手に、いま全面戦争が始まる……。超高速ヘリで、ジェット戦闘機で繰り広げられる迫真の空中バトルが話題を呼んだアーケードゲームを忠実に移植。VRAM回転・拡大・縮小機能を搭載してコナミ初のX68000用ソフトの登場だ。



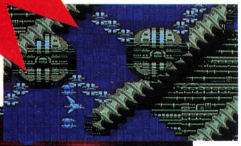


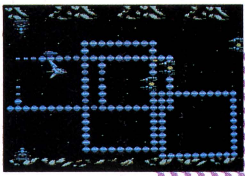
繊細なるグラフィック

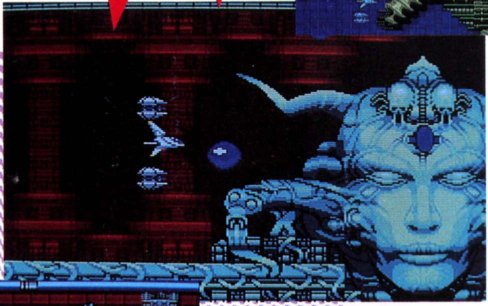
ハードシューティング
スペース・マンボウ MSX2 MSX2+



ザッツ。シューティング

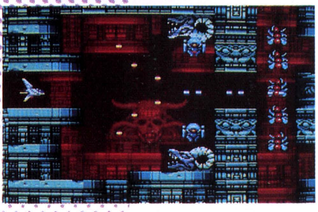






コナミはMSXソフトのプロといってもいいだろう。これまでじつに数多くのゲームを出してきた。なかでもシューティングはアーケード版での実績を生かし、『グラディウス』をはじめ、他を圧倒するようなゲーム群を揃えている。サウンド、グラフィック、スクロールのなめらかさ、操作性、どれをとってもピカイチ。そして、今回、初のMSX2専用のシューティングゲームとして『スペースマンボウ』が登場する。スクロールは縦横無尽のスムーズさ。ステージごとに変化があって、シューティングをやりこんだひとにもあきさせないつくり。でも、初心者にもとっつきやすいというからご安心を。





バラエティ豊かなステージ!!

『魍魎戦記 摩陀羅』

コミックのファンの期待を裏切らない、原作の味を生かしたゲーム化が順調に進行中。早くやりたいよ――――



◀会話などのグラフィックはRPG離れしたできだ！

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント
冬の夜ゲームしながら……



なんである、あいである……（古すぎてわからない？　お父さんに聞いてみよう）。コナミからのプレゼントは、これからの寒い季節にうれしいあったかな愛。愛に熱いコーヒーやココアを入れれば指先の保温器になって、よりゲームに励めるのだ。なお、この愛には某野球ゲームの模様が描かれている。これを称して恋愛模様と世間では呼ぶのだ（？）。

新春コブラツイスト

わたしゃ芸はないけど、締切に遅れたことのないスピードだけが売りだった…。だが、このページのレイアウトが上がってきたのは締切翌日の夜10時。タイムマシンでもない限り締切に間に合う訳がない！シクシク…。ついに記録は破られてしまった。

我が社の代表作

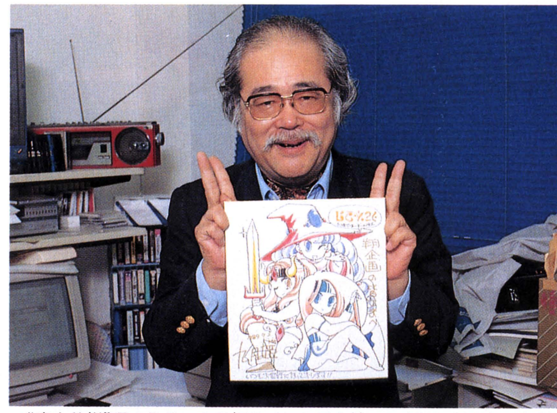
激突ペナントレース　MSXの野球シミュレーションの決定版。総体的なデキがよく、だれにでも安心して勧められるゲームだ。
スナッチャー　月刊「コンプティーク」'88SOFT大賞AVG部門でみごと一位に輝いた傑作AVG。サイバーパンクという新味に加え、撃ち合いをするシューティングシーンやモンタージュ写真制作などひとひねりあるゲーム性が人気を呼んだ。



第20CHECK POINT
第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン
1326Km地点
関東

翔企画

世間ではもっぱらカードゲームが大人気。取材陣はあの『モンスターメーカー』でカードゲームの大ブームを巻き起こした翔企画におじゃましたぞ！



▲“売上倍増”呪文入りの九月姫サイン色紙を持って微笑む鈴木銀一郎社長

新春コブラツイスト

右の写真でも紹介している鹿内氏は、じつはいままで発売されたＳＬＧのゲームをすべてプレイしてきたＳＬＧの鬼・究極の軍神であらせられる。そんな軍神がふと心なごむのは、ＧＡＬカードを机に並べてお話ししているときだという……!?

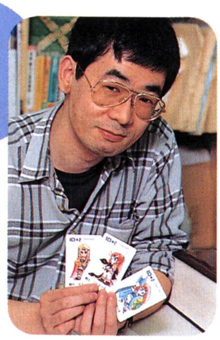
'90年の『モンスターメーカー』はひと味ちがう！

東京神田にある日本一の古本屋街、神保町。その一角にそびえたつハインビル４階に翔企画はあるのだ。

ここの社員の方々は社長をはじめとして、たいへんきさくな人ばっかり。取材をしているわれわれも仕事ということを忘れて（おいおい）えらく会話がはずんでしまったぞ！

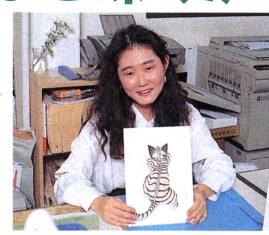
最近では、翔企画というとみんな口をそろえて「ああ、あのモンスターメーカーをつくった会社だろ！」というのだが、この会社にはカードゲーム以外の側面もあることをご存じだろうか？　たとえば『シミュレイター』という雑誌を出版しているなんていうことだ。この雑誌は主にボード版ＳＬＧを扱った本で偶数月の発売となっている。まあ、まれに編集長の鹿内氏の手によるあやしげな『モンスターメーカー』の記事が載ったり、偶数月の発売が突然、奇数月に変わったりするのだが（!?）、もうひとつの翔企画を知りたいって人はぜひ読んでちょーだい！

そのほかにも、今度ＲＰＧのコミック雑誌を創刊するわ、辞典や実用書をてがけるわ、キリンビールから仕事を請け負っているわと、とにかくなんでもやっているパワフル集団なのだ！（取材中に缶ビールをだしてくれるところなんかもとってもパワフル。それにしても、し、仕事はいったいどうしたんだあぁぁ!?）なにはともあれ、'90年の翔企画は要チェックまちがいなしだ!!



カードゲームGAL評論家

◀『シミュレイター』編集長の鹿内氏。写真のキャラのマネージャーも兼任!?



◀翔企画の紅一点、小沢さん。コンプ10月号の写真は“見ちゃだめ”とか



◀超お忙しの中村さん。手にしているのは最近編集した本。一家に一冊ぜひどーぞ



◀前科をもつ編集者、中黒氏。特技は警察署の前で免停中に事故ること

おっと、これはすごい!! Specialお年玉

抽選で１名に、上の写真で鈴木社長が持っているような九月姫さんの“呪文入り”直筆サイン色紙をプレゼントだ。欲しい人は好きなキャラの名前と書いてほしい呪文を明記して編集部に応募してくれ!!



▲この絵を描いているのが九月姫さんだということは知ってるね!?

ほれほれ新作じゃあ〜



◀ＲＰＧコミック編集長、岡本氏。特技は金粉ファイアダンスショー

我が社の代表作

モンスターメーカー　現在のカードゲームブームの火つけ役となったゲームだ。第１作目はかわいらしいキャラクターの助けを借りて迷宮探険をし、だれが１番多く財宝を持ち帰れるかを競うもの。現在、第２作『ドラゴンバスター』、第３作『日本妖怪』、第４作『４つの神秘』と発売され、そのキャラクター性がウケていずれも大ヒットとなっている。

マシンガンのように発売されるゲーム群!!



▲血のにじむような努力の積み重ねによって、ゲームは生まれる！

ふっ、われわれは翔企画でビールばかり飲んでいたわけではない！　しっかりとこれから発売されるゲームの情報なども聞きだしてきたぞ。なんといってもいちばんのニュースは『モンスターメーカー』がボードゲームになってしまうことだ!!　タイトルはずばり『ダンジョンウォーズ』。迷宮の中に散らばった秘宝をだれがいちばん早く集められるかというシンプルだけど奥が深いゲームだ。しかもこれには、おなじみキャラのメタルフィギュアがついてくる！　発売は12月だから、もう少しのがまん。『モンスターメーカー5』はタイトルが『ソフィア聖騎士団』と決定、世界に伝わる7つの宝石をめぐって光と闇の勢力が争うという内容だ。

ゲーム以外には1月に『RPGコミック』という本が創刊。これにはなんと九月姫さんの『モンスターメーカー』のマンガが掲載！　なんでも第1話はディアーネの話だとか。ほかにも『モンスターメーカー』に関しては、コンピューターゲーム化をするとか、いろいろな話を聞いたぞ。なかにはあっと驚く内容もあったけど、残念ながらここでは書けない。スマン！　ほかの新作については下の表を見てくれ。

人気の2大シリーズ

SSシリーズ



◀安い！　簡単！　種類が豊富！　どっかの牛丼屋のようなボードSLG

カードゲーム



◀もう説明する必要がないくらい有名な翔企画のカードゲーム群

今年も活躍するぞ、かんぱ～い!!



▲"さりげなく"キリンビールが並んでいるところがニクイ！

翔企画♡　新作ラインナップ

☆カードゲーム
- モンスターメーカー5
- The Cats in 5
- The Cats in 3
- オールスターベースボール
- ホラーハンター
- レムリカシリーズ
  『レムリカ銃士隊』
  『モンスターコレクション』
- スーパーヒーロー VS 悪の軍団 他

☆テーブルトークRPG
- モンスターメーカーRPG
- 東京モンスターバスターズ
- メックナイツ

☆SSシリーズ
- シーレーン防衛　他

☆ボードゲーム
- ダンジョンウォーズ

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント
こ、こんなにたくさんもらっていいのだろうか

さすがは、のりにのってる翔企画!!　コンプティークの読者のために、これだけたくさんのプレゼントを用意してくださるとは！　あまり数が多いんで、翔企画から帰るときはおもわずタクシーを使ってしまったぞ。

プレゼントはSLGとカードゲームをセットで4名様に……という予定だったんだけど、"喜びはみんなで分かちあうべきだ"という編集者の意見をのんで、それぞれをふたつに分けて合計8名様に！

『モンスターメーカー』の大ファンの君は、左ページのSpecial お年玉のところもちゃんと見るよーに！

カードゲーム派に　　SLG派に



▲さ～て、いったいこれはなーんだ！　……といいたいとこだけどモロバレ！

▲う～ん、こちらももろにバレてるなあ。しかし、量が多いのだよ、量が！

新春コブラツイスト

翔企画の冷蔵庫には、いつでもキリンのビールが冷えているという。しかし、まっ昼間の事務所で、取材も始めないうちから「乾杯しよう」なんて勧められても……。「正月号だから乾杯ポーズで写真を取れば？」という鈴木社長のひと言で救われたぞ。

我が社の代表作

SS（スモール シミュレーション）シリーズ　だれにでも簡単にできて、1500円という安い値段で買えるSLGのシリーズだ。内容はすべてヒストリカルなものだが、日本の戦国時代、第2次大戦、近未来仮想戦などを扱った幅広いシリーズとなっている。現在、最新作『信長の賭け／強襲桶狭間』、『ヒトラー帝国の興亡』を含め、13作が発売されている。



第21CHECK POINT
第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン
1327km地点
関東

バショウ・ハウス

つねにマイペースのバショウ・ハウス。好評の2作目、『エメラルド・ドラゴン』に続いて、今後はどんなゲームが登場するのだろうか。わくわく。



▲いわゆるできるビジネスマンにこそ、これは必要なもの。世界時計です



新春コブラツイスト

なかなかつかまらないバショウ・ハウスの多忙な加藤氏に、やっとアポがとれて取材のチャンス到来。この日取材班は、神保町で30分も迷って遅刻。ビクトリアのそばというのを目安に歩いていたら、神保町にビクトリアは5軒もあったのね。

『エメ・ドラ』に続く、3作目とは!?

バショウハウスは設立して3年。渋谷、四谷、神保町と本誌に負けず引越しの多いソフトハウスだ。

部屋には、なぜか設立者の加藤氏が、ひとり。理由を聞くと、「ゆるやかな結びつきのグループで、じっくりと自分たちの納得のいくゲームをつくっていければいいと思っています」と加藤氏。そっかぁ、スタッフの姿を見かけないと思ったら、じつはこの会社ではプロジェクトごとにスタッフを集めているんだね。

さて、1作目の『テスタメント』、2作目の『エメラルド・ドラゴン』に続いて3作目が気になるところ…だが、とりあえずいまは、12月に『エメ・ドラ』の98版への移植と、来年にX68000版とMSX 2版への移植を予定しているとのこと。

それでも新作予定をしつこく尋ねると、加藤氏は「じつは『エメ・ドラ2』を考えているんです」と、ポツリ。

それと「アシュラ」というオカルト的なAVGも考案中とか。

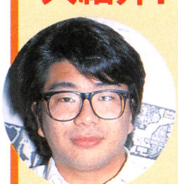
「僕個人としては、まだ未開拓な部分が大きいという意味で、シミュレーションゲームをつくりたいですね。進行がリアルタイムでシナリオのある、シミュレーションゲームをつくりたいとは思っているんですが……」

その語り口には、良いゲームをつくりたいという情熱が伝わってくる。

これは3作目も、どうやら大作が期待できそうだぞ。首を長〜くして待っていよう。


◀加藤氏は昔、某パソコンゲーム雑誌のライターをやっていたこともある。多才な人なのです

制作スタッフを大紹介!



飯　淳／ゲームデザイナー。『エメラルド・ドラゴン』が処女作。笑いあり、涙ありのストーリーをじっくり味わってください。



池亀治／プログラマー。『テスタメント』『サバッシュ』などを制作。『エメ・ドラ』はスピーディーな展開のゲームを心がけました。



木村明宏／ビジュアル・デザイナー。ひとりで1本やるのは『エメ・ドラ』が初めて。しんどかった！キャラではタムリンが好き。

『エメ・ドラ』制作裏話一っ!!

『エメ・ドラ』のビジュアルシーンはアニメのコンテシートを使って起こされている。で、特別にお借りしたそのコンテの1部と画面写真を比較してみました。



ソフトハウスから年賀福袋プレゼント !!??

『エメ・ドラ』の売りのひとつは、グラフィック。『エメ・ドラ』ファンは、泣いて喜ぶんじゃないかなぁ。これはゲーム中には出てこなかったみたいだけどさ。20人にプレゼントだっ。



我が社の代表作

テスタメント　マイキャラが探検家という、おもしろいノリの全方位シューティングゲーム。リリース第1作目で、バショウ・ハウスの名を世に広めた。マップの広さ、モンスターのしゃべり、スムーズスクロールなどが話題を呼ぶ。**エメラルド・ドラゴン**　アクションRPGの最新人気作。現在本誌「HOW TO WIN」でも好評連載中。



第22CHECK POINT
第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン
1334km地点
関東

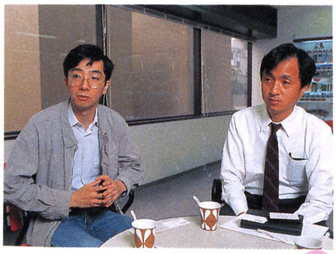
パック・イン・ビデオ

もーすぐ発売される新作『バトルチェス』はロッパーならではの美しいグラフィックとリアルな効果音がじっくり楽しめるひちびさのゲームだ！



▲プロモーションで来日したダイアン・レインのサインがあった。スゴイ！

『バトルチェス』のアニメは必見だ！


▶開発の上山さん(右)と宮沢さん

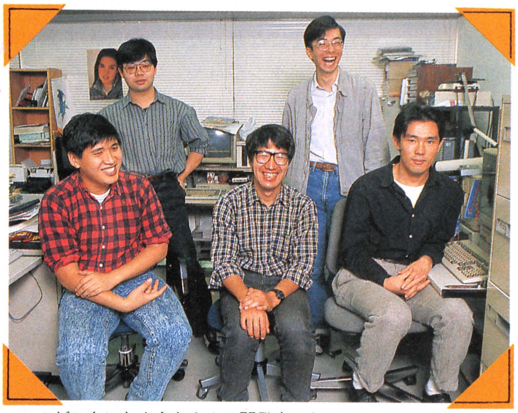
ファミコンなどでは有名なソフトハウスも、パソコンでの知名度はいまひとつ。そんな劣勢をはねかえすためには……と考えたかどうかは知らないが、『バトルチェス』はリアルグラフィックのド派手な３Ｄチェスだ。どこがバトルかというと、盤上でコマが戦うから。チェスだから、もちろんコマによって勝ったり負けたりということはないけど、ガシャガシャ（効果音もリアルだ）と歩いていったナイトが、剣を振りかざしてちゃんと戦っている。それにこのアニメーションがまたとってもリアルで、思わずガンバレーと声援を送ってしまうほどなのだ。ホール・エディット機能が付いた『ザ・ゴルフコース集』と同時発売で～す。

'90年の情報としては、マックのＡＶＧ『デジャブ』の１、２を98に移植するそうだ。簡略版だったファミコンとちがい、忠実な移植をしたいといっていたからお楽しみに。

ザ・ゴルフコース集

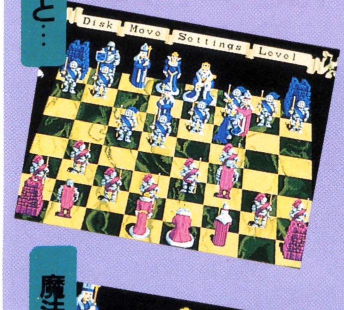


▲グリーンからバンカーまで自由につくれるんだ


▲どこもにたようなもんの開発室。なんかホッとするなぁ

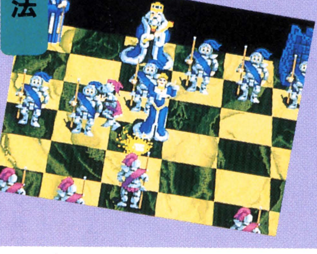
バトルチェス

剣と…



◀ビショップに打ちのめされるナイト。5～8秒動いている

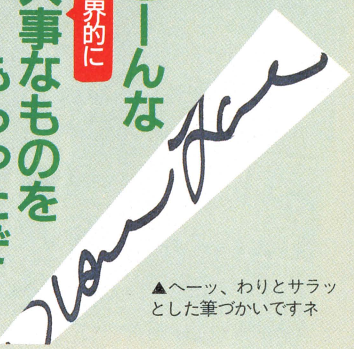
魔法


◀コマの組み合せによってちがうアニメパターンが見られるぞ

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント

こーんな世界的に大事なものをもらったぞ

そーなんですよ、じつはね、「それがプレゼントならいいですね」とか口を滑らしたら「ああ、いいですよ。まだありますから持っていっても」っていわれちゃったんです。いいのかな。さっき自慢してたばかりなのにナ。


▲ヘーッ、わりとサラッとした筆づかいですネ



新春コブラツイスト

自慢の品の撮影で登場してもらったＡＶソフト部の並木さん。どこかで見たような人だなーと、取材後カメラマンと話していたらハッと気がついた。笑い顔が、イカ天の三宅裕司にソックリ。ノリもいいし、エッチな話もするし、ウリふたつ!?

我が社の代表作

ランボー　このゲームを覚えてるひとはかなりの強者。発売が'84年年末とかいってたもんな。このときはまだ専属プログラマーがいなくて、社員全員が、一丸となってつくったそうだ。どうなるかと心配したわりには、完成してみたらよくできてたというフシギなソフトなんだって。ゲームずれしてなかったのがよかったとか。はぁ、そーいうこともあるんですね。



第23CHECK POINT

第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン

1344Km地点

関東

ビクター音楽産業

'90年のビクターからは目が離せない！ 超リアルRPG『ダンジョン・マスター』と、SSIの本格派SLGシリーズがつぎつぎ移植されるぞっ!!



▲ビクター内部にある野球チーム。勝敗は×勝△敗。こんど対戦しません？

『ダンジョン・マスター』は絶対買いのソフトだ



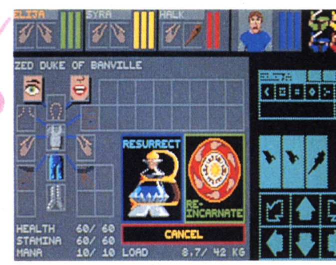
▶口を開くとポンポン言葉が飛びだしてくる南さん。『ダンジョン・マスター』をいちオシでススメていた

1月下旬発売予定の『ダンジョン・マスター』は、いままでになかった画期的な3D・RPGだ。ダンジョンでの冒険を、ここまでリアルにしたゲームは見たことがない。

たとえば目の前にあるものは、骨でも剣でもなんでも拾える。よく調べたいと思ったら、マウスでそれを目に近づけて見ればいいし、重量が許せば手に持ったりバッグに入れてもかまわない。それをそのままにして先に進み、あとで取りに戻っても、まだちゃんとそこに残っているぞ。

ゲームはリアルタイムで進んでいるから、自由に動きまわってるモンスターとの遭遇はスリル満点。角（カド）を曲ったらモンスターの背中が見えたから、急いで引き返してやりすごすなんてことも許されるし、うしろからしのびよって斬りつけたり、遠くからナイフや盾を投げつけて攻撃することだって可能だ。

効果音やアニメーションも素晴らしいし、新年早々の要チェックゲームなのはまちがいないぞ。



▲キャラによって持てる重量が決まっている



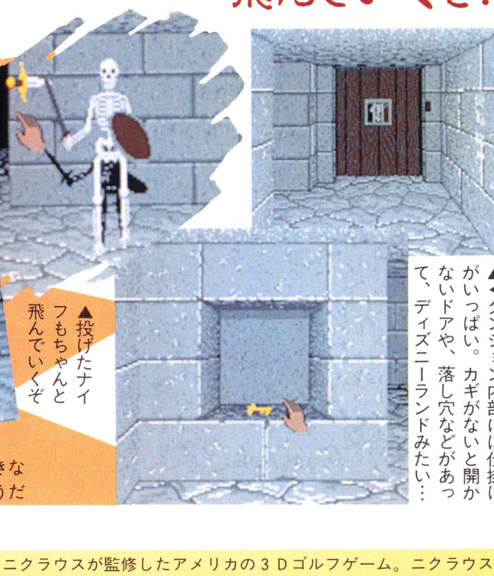
▲この骨を拾って見ることもできるぞ!!

ダンジョン・マスター

ちゃんとナイフが飛んでいくぞ！



▲X68Kの画面。モンスターの動きなど、アニメーションを見ているようだ



▲投げたナイフもちゃんと飛んでいくぞ

▲◀ダンジョン内部には仕掛けがいっぱい。カギがないと開かないドアや、落し穴などがあって、ディズニーランドみたい…

新春コブラツイスト

ビクターの開発方針は"4WD"。ゲーム、ホビー、ホームユース（家計簿など）、教育の4本柱を並行して進めていきたい、と南さんは言っていた。う〜ん四輪駆動なら山あり谷ありのソフト業界をグングン乗り切っていけそうだ。たのみまっせ！

我が社の代表作

ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ　ジャック・ニクラウスが監修したアメリカの３Ｄゴルフゲーム。ニクラウスが設計したコースで、彼とマッチプレーすることができる。どうしてこれが代表作かというと、３Ｄゴルフはこのゲームが初めてだったからだ。最近、某社から発売されたソフトの話をだして「スピードでは負けてますが、 ゲーム性では、いい勝負してると

SSIのウォーゲームはうちが独占

ＲＰＧで有名なＳＳＩのもうひとつの顔……それは、ＳＬＧメーカー。カタログには、戦史マニアが喜びそうなタイトルがズラリと並んでいた。この日本版シリーズが、なんとビクターから発売されていくのだっ!!「SSSシリーズということで、どんどん移植していきます」と興奮気味にタイトルを挙げる南さん。

第１弾としてすでに発売されてるのが、19世紀の帝国主義時代の強国となって競いあう『世界征服』。ルールも簡単だし、マルチプレーができる国盗りゲームといえばいいのかな。その先は日本版タイトルが決まってないけど、第２次大戦の独ソ戦の戦術級ゲーム『カンプグルッペ』、その現代バージョン『メックブリゲード』を予定しているという。ほかにも写真にあるとおり、海戦モノやナポレオン時代の戦いを扱った作品などを、定期的に発売していきたいと話していた。ともかく「ウォーＳＬＧレーベルを目指していきますからよろしく」ということなので、ＳＬＧファンとしては嬉しい１年間になりそうだネ。


▲アメリカ、イギリスなどに分かれ、６人まで同時にプレー可能

これ以外ではあの『ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ』の88版を１月に、ＭＳＸ2版を春ぐらいに発売する予定だ。またオークヒルなどの名門コースが入ったロッパー版の『Ｊ・Ｎ〜コース・データ'89』が12月５日に発売されたが、これにはスピードをアップさせるキットが入っていて、1.5倍から2倍くらい早くできるってことだ。


▲軍隊を動かして中小国を侵略していく『世界征服』

オリジナルでは『やじうまペナントレース２』なども考えているそうだし、ビクターの'90年はまさに新作オンパレードだ。

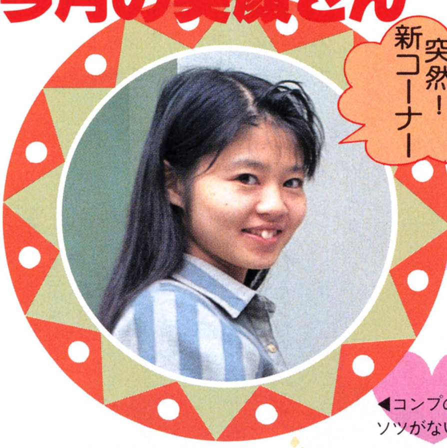
ウォー こんなソフトが移植されるのか！



▲海外版パッケージ。全タイトル数は80にもなる。すべてそろうにはン十年!?

カメラマン・林氏の今月の笑顔さん

突然！新コーナー

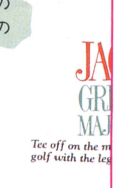

◀コンプの力は、ソツがないのだ

新春コブラッツイスト

南さんは、阪神タイガースのだ〜いファン。それと反対に、取材に行った編は巨人狂い。後日、編集部に来たときにそれが判明すると、モーレツな巨人攻撃が始まった。体では勝てても口ではかなわない編は受け身いっぽう。打線爆発で完勝だ！

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント 飛距離が延びる魔法のアイテム？

南さんが「いくらでも持ってっていいっすョ」とドバッと机の上に広げたプレゼントは、だれもが納得するような、あるソフトのロゴ入りグッズ。これを着てティーショットをすれば、飛距離が確実に23ヤードは延びるし、グリーンの上ならどんな長いパットでも確実に入るんだ。だから、パパの日のプレゼントなんかにするといいかもしんないね。でもつぎの日、クラブでなぐられ頭から血をだしても責任は持てないぞ。こんなおいしいアイテムを、10名にプレゼントしよう。さぁさぁ持ってけドロボウ。ハガキをだせぃ。


▼白地にチラッと見えるその文字は、かの大天才の名前の一部だ（わかんねえョ）

我が社の作表作

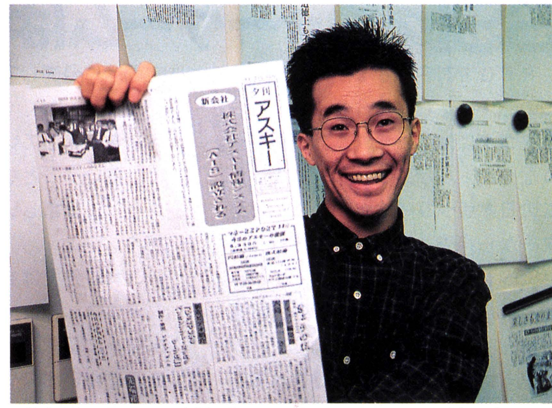
思ってます」とライバル意識を燃え立たせていた。今度発売される88版は、そのへんを考えてか、かなりスピードアップをしているそうなので楽しみだ。いい意味でのライバル意識はユーザーにとってはありがたい。どんどん持って、どんどんレベルの高いソフトに挑戦してほしい、とハッパをかけると、「じゃあ、どんどん買ってくださいね」と返りうちをくってしまった。



第24CHECK POINT
第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン
1348km地点
関東

アスキー

ソフトハウスというよりは、未来情報産業の総合商社とでも呼びたい大企業。クリエイティブとエグゼグティブが合体した開発室がオシャレ〜！



▲社内で毎日出してる自慢の「夕刊アスキー」を手にハイ、ポーズ。

新春コブラツイスト

近くにドーンと本社ビルがあるのに、なぜか開発室は別のビル。ほかにもいくつか借りているそうで、あんまり事務所代がかかる（年間数億円）ため、川崎に自社ビルを建てているとか。編以下、ラベルのちがいに、ただポッカーン。

オリジナルSLGも着々と進めているんです



じつは取材が始まるまでは、どんな話が聞けるのかとっても心配だった。なにしろ自社で“ログ▲○”というパソコン誌を出してんだから、ホントに最新の情報を教えてくれるんだろうか…。けんもほろろに「さあね、どうですかネ」なんてイジメられるんじゃないかと、ビクビクして訪ねて行ったのだ。でも取材が始まると、それはただの取り越し苦労とわかって、ホッ。応対してくれた三田さんや小池さんは、こちらの質問に、ひとつひとつ親切かつていねいに答えてくれたのだ。

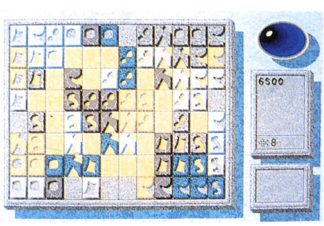
アスキーの'90年の動きをまとめてみると、いままで同様、海外からの移植がメインなのは変わらない。具体的にあげれば「ＳＬＧの『バランス・オブ・パワー1990年版』とか、『ファイティング・ファルコンＩＢＭ版』をやりたい」といっていた。で、それとは別にオリジナルにもかなり意欲を持ってるみたいで、なんと中世かファンタジーを舞台にした本格的なＳＬＧの企画がいま進行中らしい。内容としては「部隊配置や作戦で考えさせたり、部隊の成長がある」というから、クオリティが高いものを想像してもいいだろう。

『ウィザードリィ』最新作情報は、つぎのページで詳しく書くとして、そのほかの新作では、パズルゲーム『石道』がある。色と記号の組み合わせによって石を置いていくだけのシンプルなゲームだけど、戦略性があるというし、作者があの『上海』を創ったひとと聞いては食指が動く。マックからの移植で２月発売がいまの目標だ。あと年末商品として『カオスエンジェルス』の98版もあるぞ。

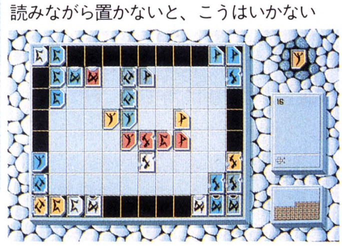


◀なごやかな雰囲気で進んだ取材だが、キワどい話になると笑ってごまかす三田さん(左)と小池さん

『石道』はイシドーと読むのだ(知ってるって)


▶石には色（６色）と記号（６種）があり、この組み合わせで得点が計算される

◀すべての石を置き終わったところ。先を読みながら置かないと、こうはいかない




▲一部で悪ふざけが流行してるだけのマジメな開発室!?

我が社の代表作

ウィザードリィシリーズ　いわずと知れたダンジョンＲＰＧの元祖。「しつこいようですけど……」と三田さんは恐縮していたが、これは予想どおり。ただファミコン版も挙げるとは思ってもいなかった。「パソコン版が、あーいうＲＰＧのおもしろさを教えてくれたとすれば、ファミコン版はファン層を拡大するのに役立ったから」だって。なるほど、と思わずナットク。

『ウィザードリィV』は基本に戻ってみましたヨ

ナゾ解きやマッピングがやたら難しかった『IV』を途中で投げた人はきっと多いと思う。でも、あーこれでオレの青春もおしまいか、とあきらめるのはまだ早い。話だと新作の『V』はI、II、IIIときたストーリーの流れをくむ正統派。「パーティを組んで迷宮の冒険をするという、あのウィザードリィ永遠のテーマ」にまた帰ってきてくれたそうだ。

そのうえ、いままでとはちがう特徴がいろいろ入っている。まず迷路が20X20という決まった形じゃなくて不定型になったのがいちばん大きい。武器も弓などが入り、それぞれにレンジ(射程距離)がついたから、うしろの3人も戦闘に参加できるというか、まき込まれてしまうんだ。魔法は半分くらい新しくなって浮遊やモンスターを呼んで戦わせることもできるんだって。トラップなどもすっかり変わっていると聞いては、もーやりたくてムズムズしてくるなぁ。早ければ2月には完成するらしいってことだ。

MSX2版『ウィザードリィIII』も春ぐらいにでるというし。ムラマサブレードとティルトウェイトの日々も終わりは当分きそうもないのだ。



▲こんどは会話できるNPCもいるんだぞ



▲PONTIとかCORTUが新魔法

でかいは、これは！


◀モンスターはすべて描きおこし。デザイナーは、ご存じ末弥氏だ


▲日本版のほうが、ひと回り大きくなって、迫力が増しているぞ

スタッフからしてWIZ中毒者!?


◀ウィザードリィ関連商品を手にパチリ。ハマった話なら尽きないそうだ

WIZのファンクラブが新スタート！

ウィザードリィファンクラブ「ウィザードリィ倶楽部」が、新しく「ウィザードリィプレイヤーズ・フォーラム」として新スタート。入会すると会員証がもらえ、新作やイベント等の情報がわかるし、オリジナルグッズが通信販売で買えるんだ。入会方法は、フォーラムのポスターが貼ってあるショップに置いてある申し込みハガキを送るだけ。ナウ、ゲッチャ、チャンス！

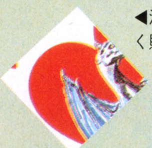
ソフトハウスから年賀福袋プレゼント

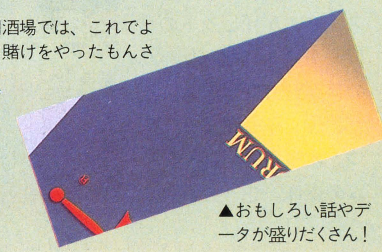
モンスターを倒して、でてきた宝はコレだ！

㈱アスキーともなれば、読者プレゼントもハンパじゃないだろうって。そうハンパじゃないゾ。

ひとつは1年中利用できる魔法のアーマーだ。腕は守ってくれないが、胸から腹はしっかりガードしてくれる。とくに夏の日差しにはピッタンコ。おつぎはダンジョンで拾った特殊アイテム。なんか♠とかKとか記号があるし、モンスターの絵も描いてあったような気がしたなぁ。最後は失われた古代のゲーム記録や未来について書かれたWIZの民の誌じゃ。3点をセットにして、1名様へ♡


◀ボルタック商店で3枚10万ゴールドで売っていた観光土産(ウソ)


◀酒場では、これでよく賭けをやったもんさ


▲おもしろい話やデータが盛りだくさん！

新春コブラツイスト

アスキーがあるナウイ街・青山も、裏通りを進めばそこは墓地。都心のド真ん中とあって春には桜の名所となる。㋕の友人も昨年ここで花見の宴を張ったそうだが、酔って墓石に上ったら、ストンと見事に落ちて足を骨折。バチだよなやっぱし。

我が社の代表作

キャッスル 数年前にヒットしたアクションパズルゲーム。小池さんが「個人的に思い出がある」と挙げてくれました。でも、その思い出を聞くのを忘れちまった(ゴメンナサーイ)。ゲーム性よりパズル性が高く、㋒は途中でザセツしてしまったような気がするな……。よし、今夜にでもひっぱりだして遊んでみよーっと。



第25CHECK POINT
第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン
1349km地点
関東

NCS（日本コンピュータシステム）

幻の名作（という言葉を一度使ってみたかった）『エルスリード』を始めとする強力なソフトの数かずを世に問うた戦闘集団。NCSの内部へ潜入だ！



▲あなたは神を信じますかあ〜!?　そういうノリなんだ。なんだってば！

圧倒的なラインナップでゲーム界を席巻！

NCSである。ファンタジーSLGの草分け『エルスリード』や、SFに題材をとった『ライトニング バッカス』など、話題のつきないソフトハウスのひとつ。というわけで、さっそく訪問記。…いま、取材班は西麻布にあるお洒落なビルの一室にいる。と、出た。ついに出たのだ。噂にきく松田明生さんが…。「フッフッフ、よく来てくれました。おやぁ、こちらのかたは初めてですね」。ただものではない。その証拠がタイトル横の写真。松田さんは開発室の冷蔵庫を誇らしげに開けてみせ、「サラダ……食べますか？」。恐怖に立ちすくむ編集者に向かってニヤリと笑ってみせた。こうなると彼の背後に控える開発陣の動向が気になるところ。案の定、極秘裏に進められていた開発計画や、新作のラインナップがズラリ勢ぞろいである。

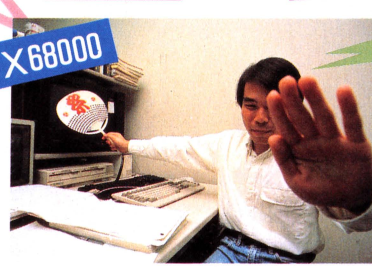
これがウワサの戦闘集団である



ぬ・ぬ・ぬ！

▶女性社員いわく「クスッ、楽しそう」

X68000



みっ見るな〜！

◀「ロッパーでは海戦ものを開発中です」とのお言葉。「ええっ！ すると…」言葉を継ごうとする取材班を制して松田さんいわく「それ以上は聞かない方がいいですよ」。聞かない方が身のためということもある。住宅ローンも残っていることでもあるし？

新春コブラツイスト

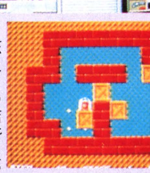
それにしてもあの冷蔵庫にはまいった。発掘をすればおそらく数年前の食品が奥底に貯蔵（と松田さんは胸を張った）されているはずだ、という。たぶん、すでに食品としての形骸をとどめてはいまい。恐ろしいことである。

メガドライブ　好調！ メガドラ班

メガドラ班の新作は『重装騎兵レイノス』と『史上最大の倉庫番』。レイノスはさすが16ビットのパワーを生かしたバリバリのアクションゲーム。そう、泣く子も黙るってやつ。倉庫番はパズルゲームの傑作。乞うご期待！



◀無敵のシューティング。血が騒ぐぜい！



▶恋人との結婚を夢見て倉庫番は働く！

PCエンジン　負けるな！ PC班

PCエンジン班強し！ 新春に向けて『飛装騎兵カイザード』、またCDロム版の『ソル・ビアンカ』('90年中発売予定)はビデオアニメともタイアップした大型RPG。ということで、大忙しのPCエンジン班だった。



◀SFシミュレーションはお家芸だね！



▶そして船はゆく。ソル・ビアンカ号だ

我が社の代表作

エルスリード　NCSと言えば、まず第1にこれっ。現代戦か歴史ものと相場が決まっていたコンピュータSLGの世界に、ファンタジーSLGのジャンルを確立した名作である。ゲーム・システムも当時としては斬新なもので、シナリオ重視のキャンペーン形式をとっていた。このシリーズは（いまでも）自信をもっておススメの傑作。

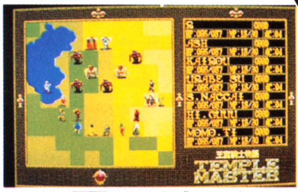
次期主力RPG、秒読み体制に入る！

●テンプル マスター



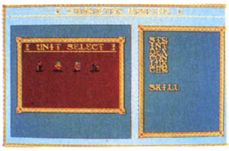


▲オープニングは最近はやりのアニメ処理。さすがといおうか、とにかくＮＣＳの技術は手堅い。キャラクターの動きがとってもなめらかなのでマル！



▲メイン画面はこんな感じ。グラフィックは重厚かつ美麗ね

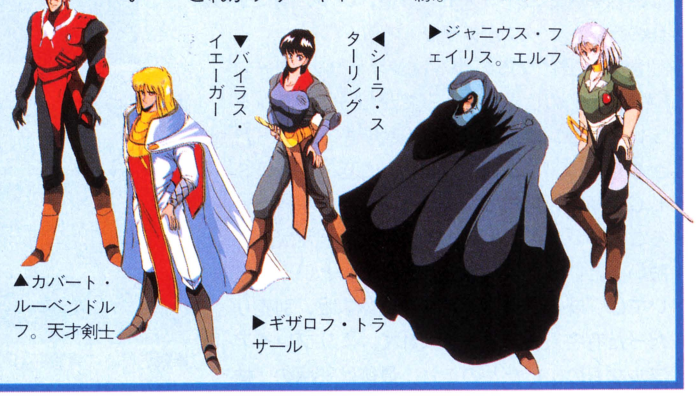
現在ＮＣＳが総力を挙げて開発中のソフトが『テンプル　マスター』。従来のＲＰＧの宿命とも言えたストーリーの幅の狭さをランダム・ミッションシステムと呼ばれる新機軸によって克服したものになるとのこと。わかりやすくいえば、どういう事件が起こり、どういう人と出会うかは、すべてプレイヤーの行動によって決定されるシステム。あらかじめ用意されたシナリオのなかで遊ぶのではなく（このシステムのもとでは）、より現実の世界に近い環境のなかで、自分ひとりのストーリーを体験することができる。と、ここまで書けばイメージがわいてくるのではないだろうか？　『テンプル　マスター』に期待してもいいぞ！



▲キャラ・メーク画面。丈夫で強い子に育ってね！

★フリーキャラクターとは!?★

ストーリーに拘束されない――これがフリーキャラクターのフリーたる由縁。エライ奴らなのだ！



▲カバート・ルーベンドルフ。天才剣士

▼バイラス・イエーガー

◀シーラ・スターリング

▶ジャニウス・フェイリス。エルフ

▶ギザロフ・トラサール

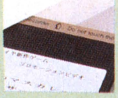
ソフトハウスから年賀福袋プレゼント

やけにドッサリ貰ってしまった！　あとが恐い……

危ない。ワタシが心配になり思わず編集者の袖を引っ張ったほどもりだくさんな賞品の数かず。「あれも持ってけ、これも持ってけ」ということで、ついこういう仕儀（しぎ）にあいなった。そのラインナップを紹介すると、まずソフトのプロモーションビデオが２本。ＰＣエンジン用ゲームがそれぞれ用意されているという豪華さだ。続いて往年の名作ソフトが２本。ひとつははるか昔(!?)にＮＣＳが初めて世に出したパズルゲーム（Ｘ1ターボ対応）。もう１本は傑作ＲＰＧとして人気の高かった意欲作（ＰＣ88版）。最後に控えるは、頭が高い！　単なる袋である。これぞＮＣＳの太っ腹たる由縁。各プレゼントを１名ずつへ！　松田さん、どうもありがとうございます。



▲『……スタジアム』のプロ～



▶同じくビデオ。中身は『ガイ～』



▶これが有名な袋である。ウソでない



▲ＮＣＳの初作品。『ミスター～』である



▲ＲＰＧの佳作というべき『メイ○○○』



新春コブラツイスト

いまだから言おう。同行したカメラマンは「コンプの魔術師」と言われるK部氏。とにかくスタッフをノセることでは定評がある。そんな彼をして「ここはいいなあ！」と言わせた理由というのが、なんでもノリ方にほどよいテレと節度があるとか。

我が社の代表作

ライトニング　バッカス　しばらく沈黙を続けていたＮＣＳが満を持して発表した作品。前作『ガイフレーム』に見られた大作志向から一転してショート・シナリオ志向の強いキャンペーンゲームにしあがっている。各シナリオは主人公の戦記という形式をとり、ストーリー性を重視。そのコンセプトには共感できる。続編を期待したいものである。



第26CHECK POINT

第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン

1361Km地点

関東



▲ちょっと見には鏡張りということがわからないが、ホラこのとおりね！

コスモス・コンピューター

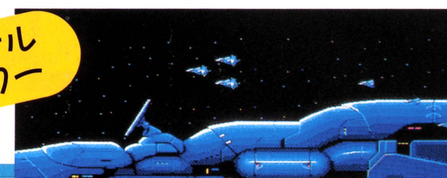
鏡の部屋にて夢をつむぐ――こう書くといかにもそれらしい(!?)。だがコスモス・コンピューターにかぎってはこの言葉は本物。いざコスモスへ！

静かに燃える創作集団なのだ！

東京は高田馬場のマンションの一室にコスモス・コンピューターはあった。出迎えてくれた社長の上野さんいわく「まあ、むさくるしいところですが…」。開発室に入ってみると、ん…部屋がやけに広いではないか!? 原因がわかってビックリ。部屋の一方の壁が鏡張りになっていたのだ。なるほど、これで2倍に見えるワケ。さて『キング・オブ・マジック』などのファンタジーＳＬＧを始め、地味ながら堅実な路線を進むのがコスモスの道。いつの間にやら新作のラインナップがズラリ。

まず目玉となるのが『レジオナルパワー』。『キング…』の世界とはうってかわったＳＦシミュレーションになるという。説明をうかがったかぎりでは、ユニット数160余に及ぶ戦術級ＳＬＧ。同様の兵器でも国ごとにちがいを持たせることで「この国の兵器は攻撃力重視だが反面脆(もろ)い」といった特徴を出してみたいという。続いては『麻雀武蔵』のＦＭタウンズ版。別売りだった有名人のデータを入れて、よりプレイアブルなものにしたとのこと。最後は98版の『株式シミュレーション』で、『億万長者Ⅱ』としての位置づけ。新しい工夫として競馬（ギャンブル）を取り入れた。「大人から子供まで遊べる」投資ゲームだ。

レジオナルパワー

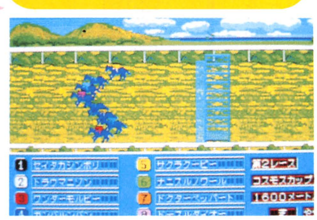


▲編隊を組み、暗黒の宇宙空間を進む艦隊群



◀しっかりＳＦしている硬質のビジュアル。男ゴコロをくすぐるぜ!

株式シミュレーション



▲競馬好きの青少年(!?)にはたまらない魅力。でも賭けごとはほどほどにね！

麻雀武蔵



▲有名人データその１。赤塚不二夫である。この人の打ち方は想像がつくなあ！



▲よくはわからないが、鏡にはなにかの意味があるのでは…と思った矢先、このノリである。ご苦労様！

新春コブラツイスト

スタッフ撮影のとき、取材班が片隅で（写らないようにして）たたずんでいるのを気の毒(!?)に思ったのか、上野さんいわく「みんなで楽しく恥をかきましょうよ！」。でもなあ…本誌の方で中野画伯に散々書かれているからなあ。も～いいです！

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント

夢見るような豪華版だぞっと!!

さてコスモスが用意してくれた賞品その１は、やはり同社の代表的なＳＬＧ。と言えばおわかりネ。でもカワウソだから教えてあげない（盗作）。PC98版を５名様に。んで、もうひとつは「紙の下に敷いて安心立命をはかるもの」。でもカッパだからはっきりとは言わない（盗作）。10名に。



▲ドラゴンが恐ろしかった。『〇〇〇・オブ・〇〇ック』なのである

◀これぞコスモスの誇る新発明（でもない）〇〇きである！

我が社の代表作

キング・オブ・マジック　このＳＬＧはファンタジーＳＬＧとしては後発ながら、ファンタジーらしさの演出効果に見るべきものがあった。英雄誕生のシステムやドラゴンの襲撃など、ユーザーの心理をくすぐるなにかをもっていたようだ。ワタシの友人はＲＰＧファンながら、画面デモを見ただけで買ってしまったという。魅力あるＳＬＧだ。



第27CHECK POINT
第４回全国縦断ソフトハウス・マラソン
1379km地点
関東

ジャスト

小田急線の走るトレンディな町・世田谷は経堂。そこにトレンディなHを誇るソフトハウス……と言えば、それはもう、ジャストなんですねえ



▲社長さんご自慢のマイカー。はっきり言って高いんだぜ、２台とも！

出るぜ新作！　これからさらに本領発揮

ジャストといえば、『天使たちの午後』などのH系ソフトでおなじみ。だけど甘くみてはいけない！　それ以外のジャンルのソフトだって、バッチリとカバーしているのだ。

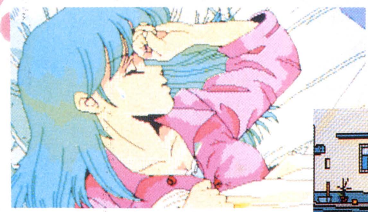
まず紹介するのは、推理ＡＶＧ・『私鉄沿線殺人事件』。ビルの屋上から転落死した女性・淳子――その死の謎を追って、探偵であるキミはアイドル歌手の美樹ちゃんとともに、難解な捜査に取り組むのだ。私鉄の踏切りと事件の関係とは……？

おつぎはちょいとカタめの将棋ソフト『昇龍Ⅱ』。かなり強くしてあるそうなので、腕に自信のある方はお試しあれ。

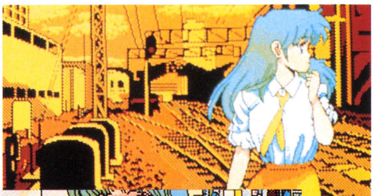
『クライシス』は、ストーリー性を重視したスペースＳＬＧだ。

この他『天使たちの午後Ⅲ・番外編』『東京アフターファイブ』『ヴァルツェル』などの新作も急速接近中！

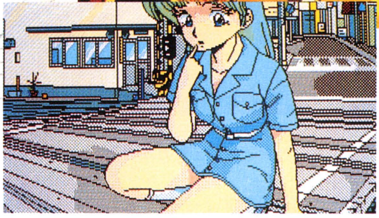
私鉄沿線殺人事件



▲パートナーの美樹ちゃん。ああっ、そんな寝苦しそうなシグサで……！

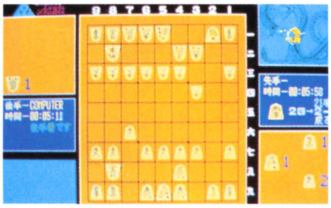


▲夕景をバックにした線路。いかにも私鉄といったイメージだ



▶頭脳明晰で行動力のある彼女は、キミの心強い右腕だ

昇龍Ⅱ



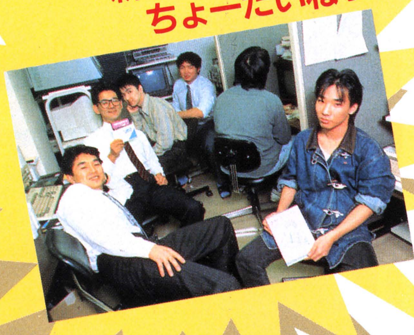
◀前作よりもさらに手強い。画面は『昇龍Ⅰ』です

クライシス



◀行動によってキャラの性格がたえず変化するぞ

新作買ってちょーだいねっ!!



ソフトハウスから年賀福袋プレゼント
福袋にふさわしく!?ホカホカの新作ソフト

さてジャストが贈るお年玉は、ちょっとリッチ！

某Ｈシリーズの最新作・ＰＣ98版＆ＭＳＸ２版、これまた最新のスペースＳＬＧ・88版をそれぞれ２名様ずつにプレゼントしちゃおう！

正月もゲームに励む、これがパソコンユーザーの正しいあり方!?



▼こちらの主人公は、柳沢梢ちゃん。……ほら、あのソフトだよ



▲制作元はクレスト。銀河連邦と宇宙空間が舞台となっているＳＬＧだ



▲主人公の名前は岡本遥ちゃん。といったら……そ、あのソフトしかないね

新春コブラツイスト

関連ブランドをいくつも持っているジャスト。フェアリーテール、カクテルソフト、クレストなどがそれなのだ。そのほか、車の電子部品をつくったり、バイクレースのスポンサーとして参加したりもしているんだって。ウーン多角経営！

我が社の代表作

天使たちの午後　シリーズを重ねるごとに、アニメに近づいたグラフィック、さらに、たまらなくウヒョヒョな構成は、ユーザーのハートと股間に強烈な刺激を与えたのだった！　Ｈソフト・コレクターなら、必ずといっていいほどライブラリーに備えてあるハズ。近日、最新作『Ⅲ・番外編』も登場する。



第28CHECK POINT
第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン
1399km地点
関東

スタジオパンサー

ウォーターフロントなどと呼ばれ、近ごろやたらトレンディな芝浦。が、そこにはボディコンのイケイケねぇちゃんとは無縁の男の世界があった！

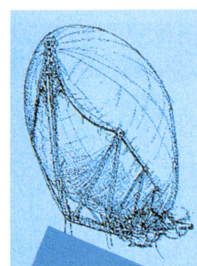


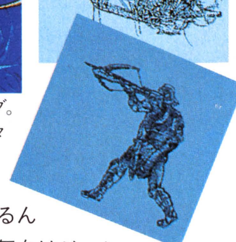
▲パンサー名物は、おそろいのジャンパーと安藤氏のカワイイ笑顔♡

史上初！　飛行船によるロマンチックSLGの登場だぞ!!



▲ファンタジー気分あふれる『ジョシュア』のプロローグ。大公国イシュメリアと敵国イシュタカルの愛と野望の日々





「今度の取材は芝浦です」……、そのコトバを聞いたとき、ワタシはひそかに緊張したのである。芝浦といえば、なにかと話題の多いオシャレスポットではないか！　ダサい服で歩いてたら、どこからともなく石が飛んでくる恐ろしい場所だと聞く。ナムアミダブツ、ナムアミダブツ。だが、それほどまでの決心にもかかわらず、結局、朝寝坊してジーンズ姿で行ってしまったワタシであった。ま、人生ってのは、そんなものなのだ。

そんなワケで、お迎えの黒いスポーツカーに乗せられ、われわれはスタジオパンサーに到着。オフィスに入ると、ズラリと並んだパソコンの前で、みなさん熱心に仕事中である。画面をのぞくと、なにやらSLG風。さては今度の新作か？

「そうなんです。じつは、ちょっと変わったウォー・シミュレーションに挑戦するんですよ。舞台はジョシュアという架空の大陸。火薬もなく鉄も少ない大昔の時代の戦記なんです」。火薬がないとなると、石投げたりとか、そんな戦闘なのだろうか？　手に手に石や棒を持った毛むくじゃらの原始人がワラワラ出てきて、奇声をあげつつムヤミに走りまわったりするワケか？　そもそも、そーゆー猿みたいな連中に戦略とか戦術とかが通用するのか？

「いえ、たしかに石も武器のひとつですが、たとえばカタパルトみたいな道具が発達してるんですよ。あと、飛行船とかね」

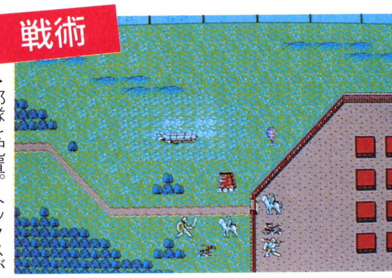
……と説明しつつ、会長の佐藤氏がひろげてみせたイラスト数点。おお、これはカッコイイ！　精密な線画で描かれた飛行船は、あくまで優雅で美しく、壮大なロマンさえ感じさせるぞ！

戦略



▶まずは国づくり。軍隊派遣なども、このシーンで

戦術



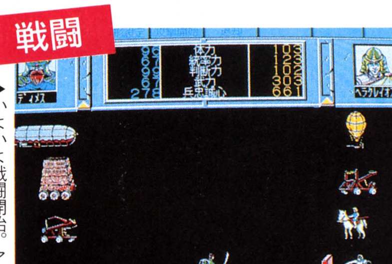
▶部隊を配置。ヘックスがないぶん行動が自由になる

戦技



▶武器の攻撃目標を設定する

戦闘



▶いよいよ戦闘開始。アニメシーンが楽しいのだ

新春コブラツイスト

『神の聖都』のグラフィックを担当した嶋村氏は、背景のガレキの山を描くために深夜の工事現場に侵入し、オッサンたちに挙動不審者として捕らえられた。いっぽう社長の飯塚氏はイカ天に出場しようとして断られるし、パンサーの人ってヘン！

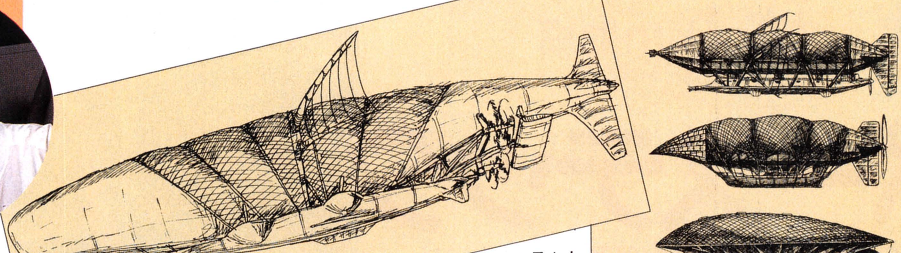
我が社の代表作

大江戸繁盛記　カンザシ売って、反物売って、ときには油も売ったりして……？　花のお江戸を舞台に、一番出世をめざせ！　楽しく情緒あふれるノスタルジックシミュレーション。256色の華麗なグラフィックも見ものだ。 **神の聖都**　アニメーションをふんだんに盛りこんだ、ハイパーヴィジュアルアドベンチャー。全機種シングルＣＤつきのゴーカなやつ！

技師を雇い、資源を集め、ライバル国との戦争に備えるのだ!



▲『ジョシュア』を企画した会長の佐藤氏。頭の弱いライターに、ひじょーにガマン強くゲームを説明してくれた。多謝



▲見よ！ このユニークなデザインの飛行船！ このよーに、技師によってさまざまな設計の飛行船が登場するのだ。飛行船の材質は、おもに動物の革など。どこかで野性の動物の群れなど見つけたら、必ず捕獲して飛行船づくりに備えよう。ね、おもしろそうでしょ？

「飛行船をつくるには、まず技師と資源、そして予算が必要なんです。だから戦争に入る前に、技師を探して雇ったり、資源を開発したり、という国づくりの要素が必要ですね」。レベルの高い技師を雇わなければ、よい飛行船はつくれない、というワケだ。もちろん敵国も技師集めに必死だし、そのへんの駆け引きもオモシロそーだぞ。兵器は、飛行船をふくめて50〜60種類。どんな武器をどれだけ用意するかも、頭を使うところだ。

「シナリオは、短いものをいくつか用意しようと思っています。ひとつの国のいろんな時代の話を短編に仕立てて、遊んでいくうちに大きなストーリーができあがっていく、というような……」。ジョシュア大陸の年代記、ってな感じだね。なかなかドラマチックなゲームになりそう。機種は98とX68000ということなので、ユーザーは首を長〜くして待つべし！

さて、新作『ジョシュア』の他にも、スタジオパンサーには新しいゲームの企画がいっぱい。近未来の日本を舞台にしたRPGや、ファンタジーRPGの計画も、ひそかに進められているのである。うーむ、前向きな姿勢が頼もしいぞ！ 「7月と11月に、みんなで全体会議をやるんですよ。こんなゲームをつくりたい、とか、こんなアイデアを思いついた、とか、なんでもいいから話し合う。そして最後に投票して、次作を決めるわけです」。会議には、経理の人なども参加するとか。さぞかしニギヤカなことだろうね。パンサーのユニークなゲームは、スタッフが一丸となって頭をしぼることから始まるのだ。「まだ、自分たちのゲーム路線なんて決めたくない。手あたりしだいに挑戦するだけです」と語るパンサーのスタッフたちに、期待しようぜ！

ワシラはパンサー 猫科の男だぜ!!



▲パンサーの名は、猫科の人間の集団であることを意味する。つまり夜行性、ワガママ、怠惰、恩知らず……ま、ロクなもんじゃないやね。コンプにも、たくさんいるぞ

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント もらってウレシイ パンサー名物!

パンサーから読者のキミへのプレゼントは、彼ら自慢の「名物」である。前のページをスミズミまで読んだキミなら、もうわかったね。そう、プレゼントは安藤氏だぁ！ 経理からグラフィックまで、なんでもこなすマルチ人間。この日の撮影のために床屋にまで行ったという、涙ぐましい気くばりのゆきとどいた男である。この安藤氏をキミの部屋で飼ってみないか？ なーんて、んなワケねーだろッ！



▲パンサーが安藤氏を手放してくれないので、かわりにもーひとつの名物をいただくことにした。抽選で1名様に、写真のコレをプレゼント！ 当選したら、キミんちの家宝にしなさい！

新春コブラツイスト

パンサーのアイドル・安藤氏は、バイクのヘルメットを失くして、ハゴロモを失った天女のよーに悲しんでいる。だれか彼にヘルメットをくれる、心やさしい人はいないだろーか。お礼にキミのお嫁さんになってくれるかもしれないぞ！

我が社の代表作

アクター フルカラーアニメーションが手軽に楽しめる、セル画タイプのグラフィックアニメーションエディタ。その実力のほどは『神の聖都』で実証ずみだ！ **天九牌** 中国四千年の英知が生んだ究極のテーブルゲーム。麻雀のルーツといわれるだけあって、おもしろさバツグンだ。歴史上の人物たちと戦うモードや、かわいい女の子が脱いでくれるおいしいモードもあるぞ！



第29CHECK POINT
第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン
1421km地点
関東

ボーステック



▲泊まり込みの多い社員のために用意している、これが自慢の2段ベッド

小説とOVAで人気の高い『銀河英雄伝説』を、見事なまでのSLGに仕立てあげたボーステックだ。はたしてその続編は？　興味しんしん！

ただいま『銀英伝』の移植、着々と進行中！

「わが社では、あせって完成度の低いソフトを何作も出していくよりも、買ってくださった人が、とことん満足してもらえるようなソフトを、じっくりと開発・発売していきたい」と社長の八巻さん自らが語るように、ボーステックは絶えずユーザーが納得のいくゲームをつくり続けてきた、といっても過言ではないんじゃないかな？

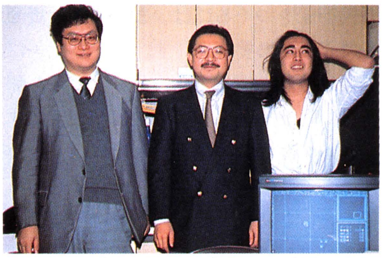


▶おちついた雰囲気で、トクトクと語る社長の八巻さん

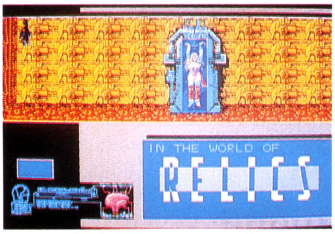
'89年に発売されて人気を得た、『銀英伝』でも「同盟国側になってプレイしたい」「艦艇ユニットの上限を増やして欲しい」という、ユーザーからの手紙が送られてきたとたんに、すぐさまパワーアップキットを開発して、応えてみせてくれるなんていうことは、そうそうできることじゃないものね。

そんな、良心的な姿勢をとり続けるボーステック。'90年はどんなゲームを発売してくれるのか、と思って聞いてみたところ、気前よく『銀英伝2』を出しますよ、と教えてくれた。う～ん、さすが良心的（？）。そのうえ、まだ'90年とは限らないけれども、あの名作『レリクス』の続編もつくりたいし、さらにみんなが驚くような企画もたくさん考えているとのこと。

こりゃ、これからのボーステックは目が離せないゾ！



▲左から、プログラマーの青沼さん、社長の八巻さん、そして謎のテストプレイヤー酒屋さん



▲我が社の代表作にも選ばれた『レリクス』。続編が楽しみだ

X68000版

写真が小さくてわかりにくいかも知れないけれども、やはりグラフィックはロッパーに限るね。もちろんゲーム画面も美しいぞ。



MSX2版

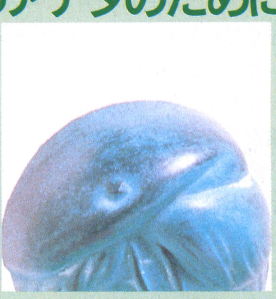
『銀英伝』はMSX2にも完全移植される。もちろん左のロッパー版と同様に、本体発売後すぐにパワーアップキットが登場する予定。



ソフトハウスから年賀福袋プレゼント

ヤンやラインハルトと一緒にいたいというアナタのために

『銀英伝』の2人の主役、不敗の魔術士とあだ名されるヤン・ウェンリーと、常勝の天才と呼ばれるラインハルト・フォン・ミューゼル。ボーステックからのプレゼントは、そんな2人のファンにうってつけの物。机の上に置くのもよし、はたまたケースに入れてながめるのもよし。もしかしたら、神棚に飾れば御利益があるかも？　これをひと組、1名様にプレゼントだぁ！



新春コブラツイスト

右上の写真に写っている2段ベッド（なんと、これが3つも！）は事務所とは別の、とあるマンションの一室に置いてあるのだが、そこがまたとっても良い部屋で、取材チーム一同「いいなー」。……みんなビンボが悪いんや！

我が社の代表作　**レリクス**　「発売当時（'86年）としては画期的なゲームであったと、自分でも思いますよ」と、八巻さんが語るこの作品。読者のなかには、もう忘れてる人もいるかもしれないけど、これはほんとにスゴイゲームだったのだぞ。特にクリスタルキングの曲と、迫力の画面でつくられたオープニングと、奇抜なシナリオは、いまでも十分、楽しめるぞ！



第30CHECK POINT
第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン
1442km地点
関東

G.A.M.

『太平洋の嵐』に続く第2弾『バトル』が開発中！リアルなウォーゲームを追求するG.A.M.は、今年もぼくらを楽しませてくれそうだ。


▲本棚いっぱいの資料と広い情報網。これこそがG.A.M.の宝なのだ

1990……今年は戦争だっ！

ウォー・シミュレーションってのはデータが命。実在する兵器や国家を扱ったものならなおさらだね。G.A.M.の開発コンセプトは、いかに豊富な情報を数値化して現実に近い設定を組み立てるかってこと。だから恐ろしいほどのデータをそろえてゲームをつくっている。国内はもちろん、ジェーン年鑑やドイツ、中華人民共和国など世界中の関連書籍が積まれているのがすごい。なかには世界でも希少な資料や、阿部さん自身が外国を歩いて手に入れたものもあるとのことだ。

たとえば今回発売になる『バトル』は、登場する艦1051隻。現在配備がされている艦船すべてが網羅されている。もちろん空母から輸送艦、掃海艇まで全部が実名だ。それだけじゃないぞ。各艦の持つ燃料から艦載機、ミサイル保有量まで完璧にチェックして、すべて現実そのままだ。戦闘シーンも凝っている。派手さこそないものの、グリーンを基調とした線画は司令室のディスプレイをほうふつとさせ、静かなスゴ味がきいている。

大量のデータをもとに冷静に分析し、独自の世界を再構築しようというG.A.M.の姿勢は、おもしろさやグラフィック優先のゲーム業界に一石を投じることになりそうだ。

最後に、1990年の抱負について阿部さんはこんなふうに話してくれた。

「つぎは第二次世界大戦ヨーロッパを舞台にした『マインカンプ』(仮題)という陸戦もののウォー・シミュレーションをつくろうと考えてるんです。ドイツの戦車を正確に再現してみますから、楽しみにしていてください」

第二次大戦中のドイツ戦車をあつかうとなれば、こりゃもうシミュレーションの本道。G.A.M.がどこまでやってくれるか楽しみだね。


▲武器を手にして戦うG.A.M.の面々



新春コブラツイスト

当日取材班は、開発部の安部部長に台湾のファミコン誌をもらってきた。日本のものをコピーしたインチキ本なのだが、すべて漢字のためなんとなくわかるところがすごい。たとえば『ドラクエIII』は『勇者闘悪龍三代』となるわけ。うう、泣けるぜ。

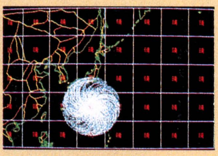
超リアルなウォー・シミュレーション



バトル

登場する兵器は、艦船1051隻、陸上兵器66種類、航空機56種類。現在建造中のものまでを網羅し、極東方面に配備されているすべてのものが用意されている。


▲艦船ユニットはさらに細かく分割されている

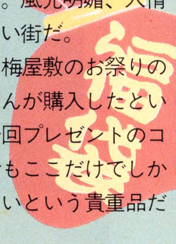

▲台風が日本列島に接近中。天候の変化もシミュレート

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント
東京蒲田、梅屋敷のネーム入りだ

G.A.M.があるのは、京浜急行梅屋敷。風光明媚、人情のあついいい街だ。

昨秋この梅屋敷のお祭りのとき阿部さんが購入したというのが、今回プレゼントのコレ。日本でもここだけでしか手に入らないという貴重品だぞ！

江戸っ子だったらコレを羽織って元気にシミュレーションをしてほしい、との願いが込められている。




▶「梅屋敷」の文字が江戸の情緒を感じさせる

我が社の代表作

太平洋の嵐　なんといっても、SLGとしては１作目。いまだにヴァージョンアップや、追加シナリオなどの要望はつきないという。そのデータの正確さ、厳密さはほかに類を見ない。海戦シミュレーションのひとつの極めた形とも言えるかもしれない。あまりにたくさんの資料を用意したので、それを運ぶだけでも大変だったというエピソードまで残っているそーな。



第31CHECK POINT
第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン
1446km地点
関東

ナムコ

世界的に有名なナムコの本社は、蒲田駅から東急目蒲線に乗り換えて矢口渡という駅にある。その近代的なビルは下町ふうの町並みに似合わな〜い

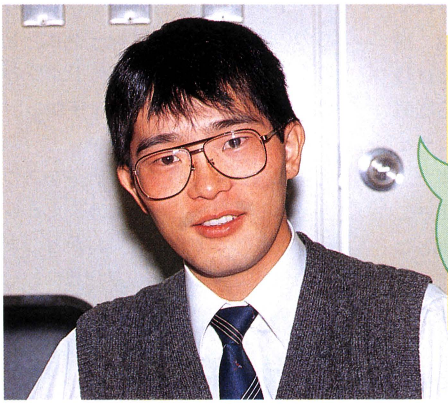


▲本社の受付がロボット。名前は、〝セツメイ コマチ〟というのだそうだ

新春コブラツイスト

たくさん用意していただいた新作情報をこぼさずに持って帰りたいため、午前中に終わるはずだった取材が、延々と午後にまで突入してしまった。そのため、お昼までごちそうになっちゃって、いや〜、ナムコさんどうもすいませんでした。

MSX版ゲーム、開発順調！ つぎは98か!?


▲コンシューマー事業部の開発の河野さんです

できれば、ゲームも98の開発したいですね

ナムコといえば、アメリカでも大流行となった『パックマン』を思い出す。最近では『源平討魔伝』とかね。

どちらかというと、アーケード版や、ファミコンゲームでの知名度が高いけど、そういえばパソコンゲームのほうの開発は、進んでいるのだろうか……？

なんてね。ご心配なく。『イシターの復活』のMSX版に始まり、最近では出たばかりの『パックマニア』や『プロ野球ファミリースタジアム』など、めきめきとＭＳＸ版への勢いも感じられるじゃありませんか。

ますます、これらに続くＭＳＸ用ゲームの開発が気になるところ……というわけで、パソコンゲームのほうの開発を担当しているコンシューマー事業部の河野さんと、営業の豊田さんに、そのへんをバッチリ取材してきたのだ。

まず、12月下旬に『ディスクＮＧ』というのが出る予定。このゲームの内容がすごい。昔、流行(はや)ったおなじみのＴＶゲームが集約されている。何が入っているかというと、『ボスコニアン』、『タンク・バタリアン』、『ギャラガ』、『キング＆バルーン』、『ワープ＆ワープ』、『ＸＶＭ』の６種類だ。

ほんとに懐かしいゲームのオンパレード。名作・傑作めじろ押しで、うれしくなってしまう。でもこの『ＸＶＭ』というのは？　どこかで見たような画面だけど……。

「ゼ○ウ○もどきを略してＸＶＭなんです」と、豊田さん。

なるほど。しかし、これだけたっぷり懐古に浸れて（たとえプレイヤーの腕が衰えていたとしても……）、これで4800円とは安い！　引き続き『パックマン』や『ギャラクシアン』などを盛りこんだ『ディスクＮＧ２』や

懐かしのＴＶゲームが大集合！



◀タイトルのＮＧとは、ナムコ発行の小冊子『ＮＧ』から取ったもの



◀ゲームは6種類。どれから始めようかと、迷ってしまう



▲この蠅…ゲーセンを思い出すね。シンプルだけど、またはまりそう



◀ＸＶＭだけ、聞いたことがないぞ。どんなゲームかな？

我が社の代表作　ゼビウス〜ファードラウト伝説（サーガ）ナムコのＭＳＸ用ソフトの代表作と言えばこれ。バランス、グラフィック、ＢＧＭなどを、重点的にアレンジし、完成しました。今度その発展型のゼビウスがＰＣエンジン用ソフトに登場します。ご期待ください。というわけで、ナムコの河野さんに代表作を紹介してもらいました。河野さん、どうもありがとうございました。

え、あの『ドラスピ』が出る？

来年も、MSX版を、どんどん出しますよ！



▲若さあふれる、MSX用ゲーム営業担当の豊田さんです

『3』も出していきたいとのことだから、ＭＳＸユーザーは、コレクションとしてそろえてもいいね。

さておつぎは、新春の新作予定。ファミコンでも人気を集めたＲＰＧ『ワルキューレの冒険』、ＭＳＸ版・ＰＣエンジン版ともにリリースされる予定の『バルンバ』。そして、これぞと河野さんが太鼓判を押しているのが『ドラゴンスピリット』。そう、あの『ドラスピ』が、MSX2ディスク版にお目見えしちゃうのだ。

「とくにビジュアルに注目してほしいですね。『イシターの復活』のときのデザイナーが担当しているんです。マップはアーケード版にかなり忠実ですよ」と、河野さん。

ええ、ほんとに。思わずMSX？と聞き返してしまうほど、グラフィックが美しく仕上がっているのだ。ブルードラゴンの動きもスムーズだしね。うーん、これも待ち遠しい。

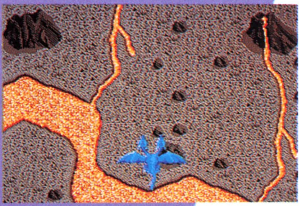
このほか、テニスのゲーム『センターコート』とＦ-１レースゲームが楽しめる『カーレースゲーム（仮称）』もＭＳＸ版で出るかもしれないとのことだ。ほんとうにＭＳＸユーザーが泣いて喜ぶ、めじろ押しの新作情報をありがとうございました。

最後に、河野さんは「来年はＭＳＸ以外にもやりたいと思っているんです。で、やるとしたら98用ゲーム。具体的にはまだ決まってませんけどね」と、抱負を語ってくれた。

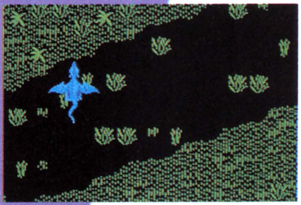
これは嬉しいことを聞いたぞ。ぜひぜひ、早く実現してほしいものだ。

ドラゴンスピリット MSX2版

マップはアーケード版に忠実。面クリア時にＰＣエンジン版みたいにフェードアウトせず、９面まで面が切れないのだ。



▲おなじみ、２面の溶岩。グラフィック、なかなかいいよね



▲3面の森林も、こ～んなにきれい。ドラゴンの動きもスムーズなんだよ



▲個人的に言うと、わたしはこの4面の砂漠が好き。だって芸術的でしょ

新春コブラツイスト

ナムコの応接室の一部屋には、常時ファミコンやＭＳＸのゲーム機が設置されている。画面撮影は何時間もこの部屋で行われるのだ。他の部屋はきれいなのに、ここだけ壁がいやに茶色い。皆さん取材中のタバコの吸いすぎに注意しましょう。

センターコート

『ファミリーテニス』よりも機能アップ。コンピュータと対戦すればするほど、自分の能力が成長するのだ。選手のタイプもこまかく選べてグッド。



ソフトハウスから年賀福袋プレゼント
文房具だから、あるととっても便利だぞ！

ナムコのおなじみのキャラクターのグッズでもある。文房具でもある。ものは、アルミ缶かな？　これを学校や会社に持って行くと、人にうらやましがられるかもしれない。えっまだわからない？　鉛筆とか消しゴムをなくすといけないでしょ。だからぁ、これがあると便利。

２種類あるけど、え～い奮発して、ふたつセットで、10人にプレゼントだ！



我が社の代表作　さて、パソコンに限らずナムコの代表作と言えば、ファミリーシリーズのスポーツゲームがある。最近、ＭＳＸに移植された**プロ野球ファミリースタジアム**、開発中の**センターコート**など、他機種に負けない完成度で出すというから、ジャンルを超えた、代表作となるでしょうね。もちろん、**ドラゴンスピリット**も……。



第32CHECK POINT
第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン
1484Km地点
関東

ゼネラルプロダクツ

コンプとはイラストや原稿の仕事でも縁があるゼネプロ。パソコンソフトでも、今後の流れをつくる重要ソフトハウスのひとつになりそうな勢いだぞ！


▲自慢は芸ができるスタッフ…ではなく、ゆでたまご直筆のTシャツ

おもしろくてアブないクリエーター集団

全国ソフトハウス数あれど、ここまでの変わり種は他には存在しない、とまでいいきれてしまうのが、このゼネラルプロダクツだ。吉祥寺にあるビルの階段をトントンと昇っていくと、ＳＦ＆アニメグッズを売っているお店があり、その奥に入れば、パソコンルーム、アニメ制作室、雑誌編集部などがごちゃごちゃとひとつのフロアに混在している。やっている仕事もユニークなら、そこにいるスタッフも、ひと癖もふた癖もあるユニークな人たちばかり。

証言その１：いろいろソフトハウスの取材をしたけど、ここまでノリのすごいのは初めて。こちらがポーズをつける前にいろいろやってくれるし、あちこちからいろんな小道具がでてくるし。冗談で頭からパンティでもかぶりましょうか、といったら本当に買いに行ったのには驚いたよ。（取材カメラマン）

証言その２：話がつぎからつぎと出るもんで、筆記が追いつかなくて、しまいにはメモを渡して発言内容を書いてもらいました。トホホ……。（取材ライター）

もともとゼネプロ／ガイナックスといえば、ＳＦや映像関係では知る人ぞ知る存在。それがパソコンゲームを始めたのは、その制作過程や市場規模がビデオアニメとよく似ているし、いままでのノウハウを生かせるのでは、ということで。まずはＨゲーム『電脳学園』を発表し、評判になったのはご存じのとおり。今年もその勢いは止まらない！


◀バカよ、まさに空手バカ…じゃなくてタダのバカだったりして……。とにかくサービス精神旺盛なスタッフ！

新春コブラツイスト
「コンプティークの濱田さんはウソツキです！」神田さんによれば、約束していたことを実行してくれなかったんだとか。広告などにこの一文を入れていくそうだ。うちの宣伝にもなるんで、他誌に入れるときもコンプを伏せ字にしないでね。

ゼネプロはなんでも屋さん！

アニメとソフト製作は兄弟会社のガイナックス。その他がゼネプロ。同じフロアにあって、スタッフも重複してるんだけどね。



アニメ制作室
こちらはガイナックス。現在春からＮＨＫで始まる『ふしぎの海のナディア』の製作でてんやわんやの状態



ゼネプロショップ
ところ狭しと並ぶ商品に埋もれそうな店員さん。東京近郊の人は一度は行ってみよう！



ソフト開発室
一卵性のふたごもいるソフト開発室。最近パソコンもスタッフもぐっと増えて、ソフトハウスの開発室らしくなってきた

輝け！第１回日本パソコンゲーム大会！

数々のＳＦ大会やガレージキット即売会のワンダーフェスティバルを成功させてきた、イベントのプロとしてゼネプロが贈るイベントが、「第１回日本パソコンゲーム大会」だ！

新作発表会のたぐいではなく、ＳＦ大会のようなファン中心のイベントで、海外も含めた豪華ゲストを予定している。合宿企画もあり。

５月４日、５日、東京で開催。問い合わせはゼネプロ（☎0422-22-1980）へ。コンプティークとしても全面的に協賛の予定だ。続報を待て！

我が社の代表作
オネアミスの翼－王立宇宙軍　1987年劇場公開された長編アニメーション映画。ガイナックスの歴史はここから始まったのである。**トップをねらえ！**　1988年から1989年にかけて発売されたオリジナル・ビデオ・アニメシリーズ。第１回スーパーアニメ大賞グランプリを受賞するなど、極めて高い評価を受ける。コンプティーク誌上でもタイアップした読者参加ゲームを展開した。

『サイレントメビウス』ゲーム化決定！

その企画のひとつが、あのコミックコンプに連載中の『サイレントメビウス』のゲーム化だ。監督に原作者の麻宮騎亜、作画監督に菊池通隆という豪華コンビを実現。作画にはガイナックスがあたるから、質的にも万全。漫画とはちがう、サイドストーリーをＡＶＧ化する予定だ。『電脳学園』シリーズも、12月発売の第２弾（詳しくはエクスプレスを見よ）に続いて２月には第３弾の『トップをねらえ！』が登場！　以前コンプでチラッと出るよと書いただけで、もう予約の電話が入りはじめる騒ぎになっているとか。そのスタッフも、監督に庵野秀明、作画監督に窪岡俊之という、アニメと同じコンビ。自社作品を自分でパソコンゲーム化するアニメ製作会社はめったにないし、そのうえそれがＨゲームだなんて、前代未聞。さらに、スタッフまでもオリジナルと同じだなんてなんという……。

他にも『電脳』学園シリーズはさらにつづく予定だし、まったくのオリジナルの大作ＡＶＧの企画も進行中のようだ。

アニメ界を『トップをねらえ！』や『オネアミスの翼』で引っ掻き回したゼネプロ／ガイナックスのつぎなる目標は、パソコンゲーム界だ！

そして『電脳学園III』は『トップをねらえ！』







▲『トップをねらえ！』主人公、タカヤノリコ。宇宙一のオタク美少女。クイズは、特撮、アニメ、コミックなどから

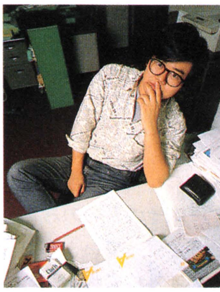
▶ユング・フロイト。宇宙戦闘の天才。赤毛のロシア人。出題するクイズには、ロシア・マルクス関係もあるとか

▲バラの女王さま、アマノカズミ。この３人に勝って、グレートガンバスターの鍵を手に入れろ！

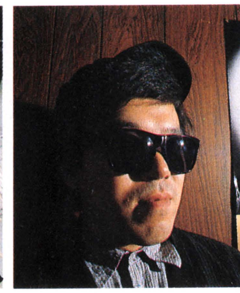
制作を支える男たち



▲ガイナックス社長、岡田斗司夫。希代のアイデアマン。酔狂かどうか、というのが彼を動かすキーワードである



▲ゼネラルプロダクツ出版部長、神田善美。パソコンソフト関係の広報活動も行っている。詩をつくるのが趣味



▲赤井孝美。映画監督、イラストレーター、漫画家。ゼネプロのゲームのグラフィックを全般的に担当している

新春コブラツイスト

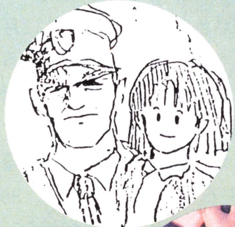
取材中、『電脳II』の背景を描いていた赤井さん。ひょいひょいマウス１本で描きこんでいく。聞けば背景にあるミニパト、車の写真集を見ながら、じかに（画像取り込みを使わず）マウスで描いていったのだとか。なんというテクニック！

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント

プレゼントも大ごった煮、なんでもあり！

やっている仕事もゴチャゴチャ、スタッフもゴチャゴチャなら、プレゼントもゴチャゴチャと、いろいろとりそろえてみました。

家に持って帰ると奥さんに捨てられてしまうんで、会社の机の引き出しの中に秘蔵しているというビデオや雑誌のコレクションや、いろいろな本、ガイナックス製作のアニメの資料など。当たると悲惨なもの（？）から、本当に貴重なものまで、何が当たるかはお楽しみ。



◀あるアニメの絵コンテ。あるアニメとは、もちろんアレのこと。お分かりですね！



◀ガッツ・インサーションスティック。ゼネプロの手垢が十分染み込んでいるぞ！



▶神田さんの秘蔵のコレクションから。これのみ18歳未満は応募禁止です……



▶某サイバーコミックの読者プレゼントの小説の予備の分。読者へのメッセージ入り

我が社の代表作

電脳学園　発売がゼネラルプロダクツ、製作ガイナックスのパソコンゲームの第１弾。いってしまえば単純なクイズ形式の野球拳タイプのＨゲームだが、グンを抜いたグラフィックの質の高さと、独特のサービス精神にあふれたヘンなノリでヒットする。作画監督は赤井孝美。現在交通ルール編の第２弾、トップをねらえ！編の第３弾を開発中。

第33CHECK POINT
第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン
1505km地点
関東

日本ファルコム

日本ファルコムといえば、おなじみ立川はトミオー・ビル。ここでは、今日もゲーム界に旋風を巻き起こすべく、新たな作品が制作されているのだ



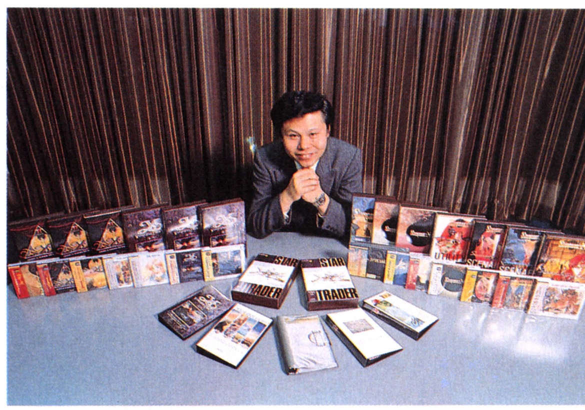
▲ファルコムの自慢は、やはりソフト。で、各社からいただいた賞の山々

今年のファルコムは、エンターテインメントをめざす！

とつぜん押しかけておきながら、ぜんぜん取材の中味を考えていなかった(な、なんていいかげんな)われわれに対し、ファルコムの加藤社長は、終始にこやかな表情で応対してくれた。その加藤社長が語ってくれた、今年のファルコムの戦略はというと……。

「いままでは、つねに新しいものをゲームに取り入れてきました。これからはさらに他のメディアと競合するために、パソコンでなければできないエンターテインメントを追及していかなければいけない時期に来ていると思います」。なるほど。「そういった視点にもとづいて、今年は『ドラスレVI』のように、ゲームそのもののおもしろさを追求した作品をつくってゆこうと思っています」。

『イース』や『ドラスレVI』の海外移植版が、とても高い評価を得ているのも、こうしたファルコムの姿勢が認められたからなんだろうね。新しさとエンターテインメントのバランス。それが、これからのキーワードだ！



◀すでにそれぞれのジャンルで定番化した作品たちと、その育ての親・加藤社長

各プロジェクトの開発も快調に進行中！

さて、ちょっと具体的な製品の話をすると、現在着々と進んでいるのが、『イースIII』のX68000版の移植。もちろんグラフィックは、X68K用に描き起こしたもの。こりゃ、ロッパーユーザーでなくとも注目ものだね。個人的にはリガティちゃんのムネ、いやいや、美しさに期待したいところ♡

それと、あの木屋さんのチームによって開発されている『ドラゴンスレイヤーVI』も、もちろん順調。この号が発売される2日後(つまり12月10日)には、88版が店頭に並んでいるはずだ。これはPC88のMCにも対応していて、CD－ROMをつなぐと、まるで別世界にいるような臨場感を体験することができるゾ。98版、MSX2の移植も順調だから、安心して待ってるよーに。

12月21日には、そろそろ恒例になったともいえる『ファルコム・スペシャルBOX'90』がCD4枚組でお目見え。今回はヴォーカル、ニューエイジミュージック、そしてなんとヘビメタという、世界にも類をみないアレンジだ。トリップするぞー。



▲黙々とがんばる『イースIII』の移植チーム





▲ごぞんじ木屋さんチーム。『ドラゴンスレイヤーVI』の追いこみの真っ最中なのだ

新春コブラツイスト

代々木のショップへ取材に行ったときのこと。予想をはるかに越える大混雑で、取材は途切れがち。結局、いつのまにか取材の合い間に、せっせと荷物整理を手伝っていたりする。でも、久しぶりにいい汗かかしてもらいました。

我が社の代表作

ザナドゥ　アクションRPG。クオリティの高いシステムが、衝撃的だった。熱狂的なザナドゥ・フリークを生んだ傑作。**ソーサリアン**　アクションRPG。シナリオの交換が自由にできる柔軟なシステムを採用。いまだにニューシナリオ(コンプのシナリオコンテスト入賞作)が発表される人気。**スタートレーダー**　シューティングにAVGといろいろ楽しめるお得なソフト。

スクープ

新作に関する秘密会議を目撃！

……なーんて、取材をしている時、ふと横を見ると、なにやらあやしいフンイキ。どうやら重要な会議らしい。『スタートレーダー』の富さんもいるし。必死で聞き耳をたてると、「……ＲＰＧ……ボソボソ……」だって。むむ、富さんといえば、ＲＰＧデザイナーとしても一流の人なのだ。その人が新たなＲＰＧを（もし本当に）手がけるとしたら、いままでのファルコムの『イース』や『ドラゴンスレイヤー』のシリーズとは、ひと味ちがったものが生まれるかもね。う～ん、楽しみ。



はたして この秘密会議の内容は!?

NEWS 代々木に開店したファルコムショップに行ってきたぞ！



ファルコムを語る上で欠かせないのが、種類豊富なグッズの数々。いままでは立川のファルコム本社や通販でしか買うことができなかったんだけど、ついにショップが開店したんだ。

取り扱っているグッズは、『イース』や『ソーサリアン』シリーズのキャラをあしらったＴシャツ、システム手帳、ノート、ディスケットケースやＣＤ、ソフトなど、立川の本社と同じラインナップ。ショップの営業時間は、朝10時～夜６時半。お正月は、とりあえずお休み。地図はコンプの11月号に載っているので、くわしくはそちらを見てね。住所は渋谷区代々木1-55-2大和ビル５Ｆ　電話は03-375-1917。

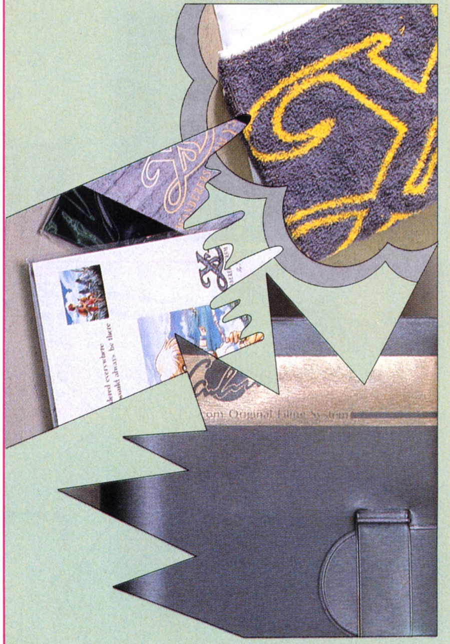


▶開店当日は押すな押すなの大繁盛で、ファルコムの方々も接客におおあらわ

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント

あれも、これも、あげちゃうっ!!

日本ファルコムさんからのプレゼントは、もちろん自社ブランドのオリジナルグッズ。代々木の新しいショップで買うのもいいけど、プレゼントでもらえれば、なおうれし。てなわけで、ファルコムグッズのなかから、スポーツが好きな人にうれしいモノと、いそがしいキミにかかせないモノ、そして勉強するときに使うモノの３点を、セットで10名にプレゼント。どれも実用性はバツグンのものばかりだから、どしどし応募すべし！



新春コブラツイスト

『ドラスレVI』の別冊付録とマラソンの取材で、立川まで片道１時間の道のりを、記憶がボンヤリするぐらい連日通いつめた取材班。ハッキリいって、もう立川は第２の故郷。ついでにトミオー・ビルを私たちの第２の家にしたい……あ、だめ？

我が社の代表作

イース　見下ろしタイプのアクションＲＰＧ。熟成されたストーリーと魅力的なキャラで、熱狂的なファンを生んだ。**イースII**　質、量、ともにＩを越えた作品。リリアのかわいさが、多くのボーイズを魅了した。コンプコレクションの「イース大全書」もヨロシク。**ワンダラーズ　フロム　イース**　横スクロールのアクションＲＰＧ。ストーリー、映画的演出ともにグッド！



第34CHECK POINT

第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン

1532km地点

関東

光栄

完成しないと情報を出さないことで有名なのに、マラソンという大義名分をタテにずーっと先の新作まで聞いてきたぜ。どーだエライだろ



▲ユーザーから送られてきたハガキの山。これでもまだほんの一部なのだ

新春コブラツイスト

ユーザーハガキはギャグの宝庫!? ある新婚家庭では、夫が『信長』にハマってしまい、会社から帰るとすぐパソコンの前へ行ってそのまま徹夜。これが連日続いたもんで奥さんはもーカリカリ。「私とどっちが大事なの」と大ゲンカになったという。

オーゴット！　ナント新作がラッシュだゾ

開口一番に聞いたのが、ＳＬＧの年、89年末を締めくくる意味でトリをとって登場する大看板『三国志II』。他国に計略を使って悪いウワサを流したり、外交要素が強化されて同盟国から援軍を呼べたりと、新しい要素がいっぱい入ってる。バージョンアップのしかたもいろいろあるけど、どうしてこうなったかは、いつもの松井さんが説明してくれた。

「まえのゲームは、武将と戦闘にややかたよっていて、三国志の持ち味だった国レベルでの外交や計略の要素が薄かったと思うんです。そこでもっとその辺をより充実させて、深みを持たせるようにしました」

そういうわけで、ミュージックにはあのカシオペアの向谷実氏を起用しており、いままでとはちがった三国志にしあがっているのは確実だ。

さてハッピーニューイヤー。90年の新作ラインナップはなんですか？

「まだタイトルは発表できないんですけど、５本前後はだします」

どひゃー、これはスゴイ。やっぱし歴史シリーズなんだろうか。

「そうですね、うーん『むかし』というかんじかな。でも聞くとみなさんアッと驚きますよ、絶対に」

んだって。もー少し聞いたら、少なくとも第２次大戦以前らしいこと、舞台は日本とは限らないこと、５本のうち１本はバージョンアップだがあとは完全ニュータイトル、という証言を得た。期待しちまうぜ。

『提督の決断』の88ＶＡ版と他機種への移植がいま進行中だそうだ。



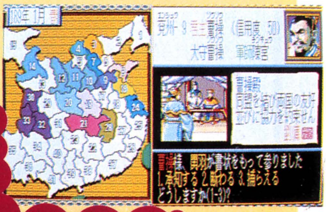
▲ライターのどんなスルドい質問にもすぐに答えてくれる営業の松井さん（左）と金丸さん。もうすっかりお馴じみだね



▶『三国志II』の音楽をなぜ向井さんにたのんだかというと、より新しい世界を創造したかったからです

三國志II





モアベターなおもしろさ

▲同盟関係がゲームを左右する。コンピュータ連合軍から参戦を求められることもあるらしいぞ



▲合戦シーンは大幅に変更。兵糧がマップから消えたし、城と砦ができたんだ。またハマリそう

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント

じーっと見ろよ！

バリバリバリッと包みを開けると、そこにあったのは孔明からジンギスカンそして信長までがうっとり聞き惚れたという、ナゾの光線音曲円盤。これを転がせば、パパ歌い、ママがツイスト、君マンボ。平和な家庭は饗宴のウズになること受けあいだ（ホントかよ）

我が社の代表作

信長の野望　代表というなら歴史三部作全体を推したいそうだが、とくに１本というなら、いろんな意味で突出しているこれしかない。なにしろ光栄の顔といってもさしつかえないほどのＳＬＧだ。まだ宣伝もしてなかったときから、ファンの口コミでどんどん広がり売れていった。「一時は、光栄というより『信長の会社です』といったほうが通りがよかった」そうだ。



第35CHECK POINT
第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン
1540km地点
関東

BPS

昨年は『テトリス』フィーバーでノリにノリまくったBPS。'90年はワープロへの移植と新しいソフトラインナップでガッツン行くぜ！



▲BPS秘蔵の品。酔って拳を痛めた南都さん愛用のメンソレータムだ！

な、なんとワープロ用の『テトリス』登場！

90年はこいつで行くぜっ！



▲さすがBPS。みんな揃ってテトリ足とり……（おいおい）



▲98用グラフィックツール『デラックスペイントII』。この表現力、タダモノではない

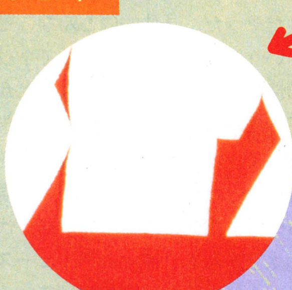


▲こちらも同じく98版『スーパーアーコン』。グラフィック、サウンドともにベリーナイスだ

さて気になる今年のBPSだけど、まずは『テトリス』のワープロ版(ナショナルU1シリーズ用）を発売。これでワープロを使ってるオジサンたちも会社でパシパシ遊べるわけだ。こうなるともはや、国民的ゲームって感じだね。そして長らくお待たせの88版『アーコン』。AMIGA版のイメージをそのまま移植したとのことだから、音やグラフィックはピカイチだぞ。98用ではグラフィックツール『デラックスペイントII』も発売される。いままでのツールでは出せない特殊な効果がとっても◎！

ソフトハウスから
年賀福袋
プレゼント

これさえ着れば、BPSスタッフだ



コレだよ

▲コイツで街を歩けば、今日からキミもヒーローだ！

BPSからのプレゼントは、オリジナルのアルモノだ。真っ赤な地にBPSのロゴがメチャかっこいいぞ！モノホン『テトリス』プレイヤーの看板アイテムだ。

ところで余談だけど（プレゼントコーナーには関係なくってゴメン）、BPSからのマル秘情報をチラッと書いちゃおう。じつはいま、来春発売の予定で新しいゲームを開発中とか……。なんでもRPGとシミュレーションが微妙に融合した、まったく新しいゲームシステムとのことだ。RPGがお家芸のBPSだけに楽しみな話だね。

それからウワサの『テトリスII』だけど、残念ながら現在はまだ未定とのこと。パソコン版でも対戦モードを楽しみたいと思っているキミ、ハガキでBPS宛にお願い文を送ってほしい。

新春コブラツイスト

毎年毎年、いやだいやだと抵抗しながらも、結局変な写真を撮られてしまうBPS営業マンの南都氏。今年もトラの子のメンソレータムをテンコ盛りに塗られたあげく、昼食の時間になっても取材スタッフに解放してもらえない。悲惨である。

我が社の代表作

テトリス　なんと言ってもこのゲーム。去年の爆発的な人気はさすがになくなったけど、いまだに根強いファンは多い。ルール自体はじつに単純なパズルゲームだけど、やってみるとこれがものすごく奥が深くてハマるハマる。パズル好きのゲーマーはもちろん、普通のサラリーマンまで夢中になっちゃうんだもんね。



第36CHECK POINT
第４回全国縦断ソフトハウス・マラソン
1554km地点
関東

遊演体

遊演体はソフトハウスではない。郵便ネットゲームをビジネスにしている、日本で唯一のニューアミューズメントカンパニーなのだ



▲ネットファンから、何もいわなくてもこんなに同人誌が送られてきた

新春コブラツイスト

'88ではゲーム進行とともにいろんなものが送られてきた。芸能人をキャラにした人からは自分がラジオ番組を持っていると設定して、ディスクジョッキーしてるテープなんかも送られてきたのだ。これがまたよくできていて一同大感心。

ネットゲーム'88は予想以上の盛り上がりでした

クロちゃんのＲＰＧ付録で少し紹介したから、覚えているかもしれないが、遊演体のやったネットゲーム'88とは、日本全国を舞台に参加したプレイヤーが１年間悪と善に分かれて戦い、隠された古代のナゾを解き合う壮大なメールＲＰＧだ。

プレイヤーは毎月、規定の用紙にある条件を見て、このときはあーする、そのときはこーするという行動を選び、いまの状況での自分の態度・行動を決めていく。これ以外にやりたいことがあれば、まったく好きなことが書けるフリーアクションがあるから、そこにやれ土産を買うだの電話するなど、なーんでも書けばいい。あとはこれを郵便で遊演体に送って処理してもらい、その結果がつぎにストーリーとなって送られてくるわけだ。ね、楽しそうでしょ、プレイヤーの方は。

問題はそれが毎月ドバドバッと送られてくる遊演体のほうだった。なにしろ参加者は全国に何千人もいるわけだから、いくらパソコンを使って処理してるといっても苦労はたえない。終りに近づいたころでも手作業が50%ぐらいというから、主催者の有坂さんの「血を吐きながら返事を書きました」という言葉もあながち冗談には聞こえなかった。でもそのかいあって予想以上の盛り上がりを見せ、やってるほうもノリにノって最後までできたそうだ。

その自信からか、遊演体ではできたらネットゲームを、コンピューターや雑誌（㊫ＰＣでは始まっているゾ）にもどんどん展開していきたいといっていた。またさらに「いまのネット屋というワクを壊す」ようなマルチメディアな活動も、いま模索中だそうだ。具体的にどんなことかというと、たとえばラジオでネットの情報が入ったドラマをやるとか、郊外に建ってる迷路や遊園地を借り切って、ホントのライブＲＰＧを企画するとかいうことらしい。実現するのはまだ先のことらしいが、代表の足立さんも「徐々にアミューズメント全般に行動範囲を広げていく」と約束してくれたし、これからの動きにはちょっと目が離せない集団だ。

多人数プレイだと、意外性がでてきて楽しい



▲『BR to L』のデザイナーである門倉氏。おもしろい話が聞けた



▶'88の総責任者・有坂氏。古代史などの知識は追従を許さない

フリープレイの返答は、血を吐くほど大変だったけど、いろいろなパターンがあって刺激になりました

ビヨンド・ローズ・トゥ・ロードもよろしく

遊演体のもうひとつの仕事がこのボードＲＰＧ。数年前に門倉さんが某社からだして評判を呼んだモノの改良・改訂版だ。世界設定も詳しくなりアイテムや魔法なども大幅にアップしている。今年の初頭には、これを遊びやすく簡略したバージョンも発売されるそうだョ。

ボードRPG



▶本格的なテーブルトークRPGなのだ

我が社の代表作

ネットゲーム'88　代表作もなにも、これと『BR to L』の２つしかないんだから、このはみだしは完全な企画倒れ。そんでも埋めるのがライターの務めだから、ネットゲームの参加者について書いてみよう。平均年齢は19歳ぐらいで、男が多く、住所は関東、関西エリアが圧倒的。変わったところでは沖縄とかにもひとり居たそうだけど、情報交換とかどうやってたんだろうな。

’90は孤島を舞台にした学園＋冒険モノ

大好評だった「ネットゲーム’88」はどちらかというと日本版クトゥルー（わかんないゾってひとはクロちゃんに聞いて）ってかんじでホラーやってたけど、今度始まる「’90」はうってかわって学園青春熱血スポ根アドベンチャー。東京都台東区が管轄する小笠原の小島、宇津帆島（イオウ島の近くなのだ）にある生徒数10万という巨大な蓬莱学園を舞台に、恋あり、冒険ありのライブロールプレイングを体験できるのだ。

設定も「’88」はナゾ解き１本だったのが、「’90」では執行部とそれに反抗する生徒の対立、島にまつわる奇怪なウワサなどなどいくつも埋め込まれている。それが並行したりあるときは交差したりしながら進んでいくので、プレイヤーとしては学園にこだわるもよし、飛び出してインディィばりに秘宝探しをするもよし、いやいや恋愛やクラブにいそしんでもまたよしというわけ。とにかく島のなかなら、なーにやってもいいってお許しがでたぞ。

しかし、こんなことといって大丈夫なのかな。また〝死者〟がバタバタでても、責任持てませんからね遊演体のみなさん。そーなっても、ゲームはちゃんと続けてくださいよ。

蓬萊学園奨学金生徒ただいま受付中！

〝よい子を育てるパソコン誌〟コンプティークでは、このたび恵まれない少年・少女のために蓬萊学園に特別奨学金制度を設けることとなりました。お父さんが酔って暴れて女たらしこんでゲームばっかして働いてくんなーいとか、兄弟・姉妹が25人、犬とネコが11匹、そのうえ天然記念物のトキの世話までしてて、学費が出なーいといったみなさん。自分の家がどんなに悲惨かをハガキに書いて送ってください。書類選考のうえ、10名を学園に無料入学させてあげましょう。12／18日必着のこと。『蓬萊学園』まで。

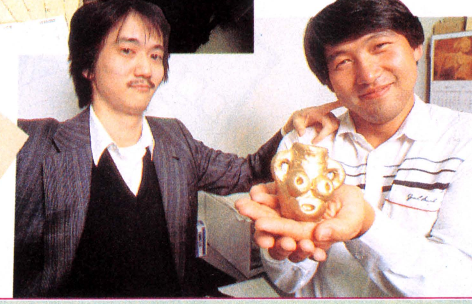


▶’88で使われた特別アイテム。割るとなかに文字があった！



▶’90のルールブックは生徒手帳になっている





▼’90の責任者・柳川氏（左）と横山氏

いや〜お茶目ですね皆さん（カメラマンK氏談）

▶あんたがやらせたんでしょ

新春コブラツイスト

郵便を使ってのゲームだけに、トラブルも多かった。地方に出したレポートが届かなかったり、何日も遅れて苦情がくることは日常茶飯事。また中国やフランスへひっこした会員から、送ってくれないかという問い合せも。さすがにダメだね。

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント

それは♡☆◇◎よりやって来た…

ア、ロングタイム、ア、ゴー、ゴーゴー（糸居五郎かョ）。人間がまだ大陸の一部族だったころ、動物や魚の骨を削りだしたサイコロを使って、古い伝承を演じる遊技が行われていたという。それは長いこと時の間にうもれていたらしいが、つい最近、遊演体の門倉博士がその解読と再現にやっと成功した。この歴史的成果を「広く一般の研究者とも分かちあいたいもんじゃ焼き」という博士の御好意をくんで、プレゼントとして２名に差し上げようというわけだ。ついでに、一緒に掘り出された絵付きパペルスも記念にあげちゃうから、部屋のカベにでも貼ってくれ。ゴーゴー！



▲これは超と読むんでしょうか博士



▼昔の人はこの角で鹿を獲った（ウソさ）

＋ なのだ

我が社の代表作

ビヨンド・ローズ・トゥ・ロード　こっちはでるかもしれないエクスパンション・キットについてデザイナーに聞いてみた。「やるとしたら（いま舞台となっている）島の外の世界について、あることないこと書いてみたいですね。近くにある島とかをいくつかだして、そのほかの場所は伝説ということで、断片しかわからないというふうに残しておきますよ」だそうだ。

金シャチ躍るここは日本の中心
東海

金シャチにうちまたがって、名古屋・四日市方面を荒らし回ってきたのは、おなじみダブルけいこのコンビなのだ♡　すでに名古屋のオーソリティといわれる美女ふたりが、月イチ通いのT&Eソフトから、天下のブラザー本社、そしてRPGで躍進のマイクロキャビン、と今年大活躍の3社の男の子を襲い……いや近況を報告するぞ！



▲伊勢エビじゃなくて悪いか！海鮮料理おいしかったもんね

▲みそかつはやっぱり定食屋でこのようなお膳でいただくのが正式だい

▲きしめんは熱いつゆたっぷりでシンプルに。何杯でも食えるぞー

イラスト／迎夏生



第37CHECK POINT
第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン
1827Km地点
東海

ブラザー工業タケル事務局


▲タケル自販機の第1号機を美人衆が囲んで、ハイ、ポーズ！

安価にソフトが買えるタケルの自販機は、ゲームをやまほどやりたいユーザーたちの救いの女神。これからはオリジナルゲームやビジネスソフトにも注目

オリジナルソフトもつぎつぎ登場で大活躍


▲すてきなキャリアウーマン荒川嬢。

堀田駅で降りるとあたりはすべてブラザーのビル。立派な本社ビルの受付で名乗り、待つことしばし。気楽な格好で来た我らは場ちがいな雰囲気で小さくなってしまう。荒川嬢が迎えに来てくださった時にはホッ。

応接室で松下さんとおふたりからお話をうかがう。タケルの自販機というと、安くゲームソフトが買える機械というイメージがあるけれど、最近はオリジナルソフトでも気を吐いている。とくに今年の目玉は、本誌企画『ソーサリアン』シナリオコンテスト入選作品をゲーム化した『セレクテッド・ソーサリアン』シリーズ。このほか、『野球道II』も登場。よりリアリズムを追求し、監督の引退後までシミュレートできるようになった。ちょっとHな『熱中派びんびん麻雀』は、意外に手ごわい本格麻雀。今後はさらに自販機の台数も増やして、身近で買えるようになるというので、お楽しみに。


▲新分野を開くタケル事業部を率いる松下さん

年末・年始は新作ラッシュ！

セレクテッド・ソーサリアン


銀の灯が消えた街


美しき花嫁

▲はたしてどんなゲームに仕上がっているのか楽しみ！

野球道II


▲監督の立場で楽しむひと味ちがう野球ゲーム

熱中派びんびん麻雀


◀都会派の美女を相手に本格麻雀しましょうね♡


▲手提げ袋もついたニューパッケージ！

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント

小旅行にもピッタリ？豪華なプレゼントだぞォ

タケルで売っているソフトはゲームだけではありません。ワープロ、データベースなどもあるんです。というわけで、タケルからのプレゼントはお父さんがもらっても喜ぶ、おしゃれなグッズ。色は渋いブラックでタケルのロゴマーク入り。わたしなら、これを持ってタケルの自動販売機の前に立ち、山のようにソフトを買って帰りたいなあ。ラッキーな3名様にお贈りしまーす。


▲プレゼントを見ると編集者の目がキラリと光った。読者用ですよ！

新春コブラツイスト

名古屋駅はややこしい。名鉄の豊橋行きに乗り堀田へと聞いた我ら、名鉄の看板を追って着いた切符売り場で切符を買った。ところが豊橋行きの改札がない。再びウロウロ。結局買った切符は地下鉄のもので買い直し。はあ、疲れた……。

わが社の代表作

マデリーン 悪女伝説を持つ王女ははたして本当に悪女だったのか、400年前の真実を追求する、独特の味わいを持ったAVG。
野球道 監督の立場でペナントレースを勝ち抜き、優勝をめざす野球SLG。キャンプ、トレード、ドラフトまで経験できる。
宇宙からの訪問者 初めてファルコム以外の会社が手がけた『ソーサリアン』シナリオとして話題になったRPG。

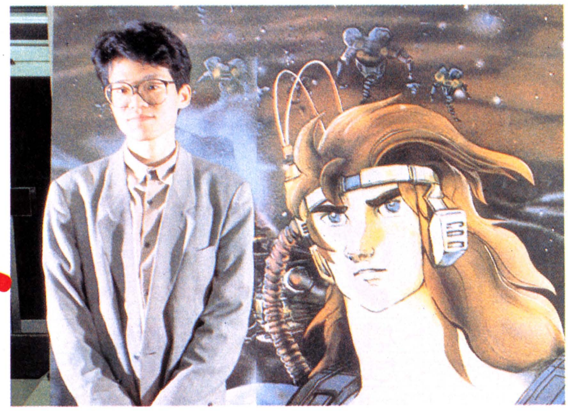


第38CHECK POINT

第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン
1837Km地点
東海

T&Eソフト

『ルーンワース』に『遙かなるオーガスタ』。このところT&Eのゲームは本誌の誌面で大活躍である。そんないまさらマラソンでいったって……



▲社長ご推薦の『スターアーサー伝説』の大看板。よぴかぱ氏と比べて！

新春コブラツイスト

編集者の某K女史はいまや『ルーンワース』開発室になじんでしまっている。それはいい、そこまでは。しっかし、スタッフがオヤツを買いにいくのに一緒についていくかあ？　取材中、お仕事でしょうが……(㊓わたしに飲み物頼んだのだーれ？)

どーも、どーもっ！　かーるいノリで訪問なのだ

だーってねえ、このところ毎月の名古屋通いだよ。訪問するほうも、されるほうも、いまいち緊張感にかけるのはしょうがないよねえ。お互い手慣れたもんで、「えっと今月の画面撮影はこっち？　それともあっちの部屋にする？」てきぱき仕事は進む。さっそくゲームをプレイしつつ撮影開始。プレイに悩んだりすると、よぴかぱ氏とナイトー氏が横から優しくアドバイスしてくれる。ま、ときには、ナイトー氏自身が「あれ？おかしいな？」ってこともあって、笑えたけど。

ひととおり『ルーンワース』の撮影を終えると、「じゃ、そろそろ開発室をのぞきにいきましょうか？」毎度おなじみの取材陣の顔ぶれに、『ルーンワース』のスタッフたちもかーるく手を振り、「あ、どーもっ！」



『ルーンワース』お楽しみに!!

さっそくライターはグラフィック担当の三浦さんのところへスリスリ。彼女も「ねぇ、見て、見て。今月はマップがここまでできたんだよ」とつぎつぎ見せてくれる。㊓のほうも若いスタッフとキャピキャピ。というわけで開発室風景の撮影はなごやかな雰囲気の中でノリよく完了。みなさん、ありがとー！　この取材の成果については、P.174のスペシャル・リポートを見てね。



▲早瀬孝子(左)&鈴木英津子(右)

キャピキャピギャル



夢みる乙女

▲三浦かよこ



あぶない青年

▲服部由慈



▲新村英明(左)&中島健二(右)

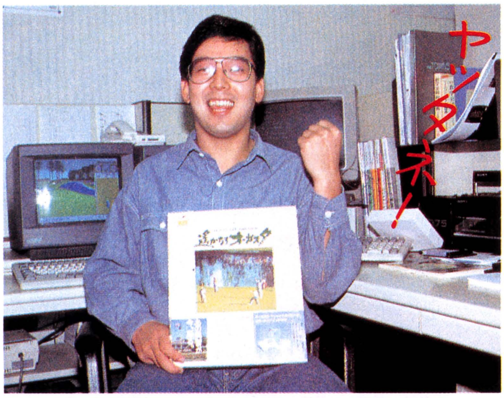
なごやかコンビ

開発室のにぎやかな面々!!

我が社の代表作

スターアーサー伝説シリーズ　第1作が発売されたのはなんと'83年。国産AVGの代表的ソフトのひとつである。SFもの。
ハイドライドシリーズ　コンピュータゲーム業界にアクションRPGの全盛をもたらしたシリーズ。
ディーヴァシリーズ　終章『カリ・ユガの光輝』まで全7本におよぶ長いシリーズものの宇宙戦争シミュレーション。

『遙かなるオーガスタ』はただいま快進撃中！

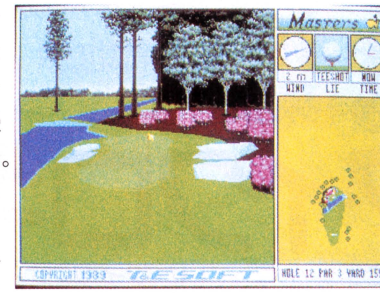


祝『遙かなるオーガスタ』完成!!

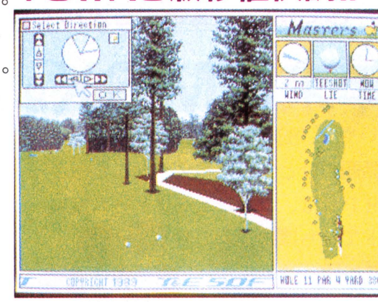
昨年のマラソンでうかがったとき、『遙かなるオーガスタ』担当の加藤さんはまだゲーム名も未定のまま、ひとりモクモクとゴルフのお勉強をしつつ、システムづくりに励んでいた。あれから１年、みごとに完成したパッケージを手に記念撮影におさまる彼のうれしそうな笑顔。いくら自慢してもいいと思うなあ。このみごとにリアルなグラフィック、そしてスムーズで操作性のいいシステム……まさにゴルフゲームの決定打。あっというまに高い人気を得たようですねえ。ユーザーは40～50代のひとが目立つそうで、大人たちの目にもじゅうぶん耐えるゲームといえそう。もちろん若いユーザーにも、はまっているひとが多いのをわたしは知っている。あるひといわく、くせになるゲームなんだそうな。

加藤さんはいまちょうどFM TOWNSへの移植をしているところ。まだまだソフトの数が少ないTOWNSユーザーへのすばらしい吉報だね。

さらに、時期はまだ決まってないけれど、X68000への移植も予定されているそうだ。今後は当然コースの拡張も行われるわけで、まあ、このソフトを持っていれば、とーぶんは楽しめること、うけあい。値段にためらいを感じているみなさん、ながーく楽しめば、結局は安い買物になりますよ！



TOWNS版移植快調!!





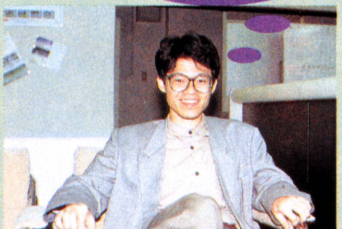


◀解答が知りたいひとは欄外の新春コブラツイストを見よ！

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント
お父さんも泣いて喜ぶ豪華プレゼント

ふははは……
T&Eのプレゼントはだねぇ……

いやー、ほんと、さすがT＆Eさんはふとっぱら。ふとっぱら、でっぱらの中年おじさんにも喜ばれるようなプレゼントを用意してくれたよ。うーん、これはグリーン上で映えるだろうなあ。いやいやコースに出られなくても、練習場で着用したっていいよねえ。ん？　なにをプリプリしてるんだい、そこのティーンエイジャー？　なーに、キミのデート用の正装にもいいんだぜ。もうひとつおまけに球状のものもつけて、えーい、セットで３名さまにあげちゃお！



▲当選者は名古屋のほうを向いて拝もう



▼イラストを見て本文を読めば、何かわかるよね。?

新春コブラツイスト

左の写真の㊢は弓の的になる赤いリンゴを持っているわけではありまへん！　正解は、頭の上にフラッシュを捧げ持った人間三脚。このかっこうのまま、T＆E自慢の看板を撮影している15分間ひたすらじーっと耐えていた㊢に拍手！

我が社の代表作

レイドック　RPG的なレベルアップを採用して話題を呼んだSFシューティングゲーム。スムーズなスクロールが特色だった。
サイオブレード　全編をアニメーションでつづったAVG。地上と宇宙空間ふたつの舞台でひとり２役を楽しませてくれた。
遙かなるオーガスタ　マスターズの舞台オーガスタを忠実に再現した、スーパーリアルな3Dゴルフシミュレーション。



第39CHECK POINT
第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン
1880km地点
東海

マイクロキャビン

AVGで定評をもっていたマイクロキャビンが、'89年は初のRPG『サーク』を発表、注目を浴びた。'90もRPGに新しい風を吹き込んでくれるかな？



▲ニューマシンに目のない社長さん＆愛しのウン百万円のマックセット

年末はMSX2ユーザーに幸せを届けます！

いやー、'89年のマイクロキャビンは話題のひとでしたねえ。なんたってＲＰＧは、コンピュータゲームソフトでいちばん競争の激しい分野。そこへ殴り込みをかけて、第１作でいきなりベストセラー入りでしたもん。さすがにたっぷり時間をかけて開発しただけのことはありました。今回のマラソンでも、やはり話題はまず『サーク』から。年末にＭＳＸ２版が登場するのです。

マイクロキャビンの移植って、ただの移植じゃないんですよね。最初に発売された版に対するユーザーさんからの声に耳を傾け、どんどん改良を加えてつくられます。おもわず移植版のユーザーがうらやましくなるようなものが多いんですよね。

昨年の『めぞん一刻・完結篇』のX68K版なんて響子さんがしゃべるようになっていて、おもわず「ずるーい！」といいたくなるくらいの大改良。今回の『サーク』ＭＳＸ２版もすごい。ＭＳＸとは思えないくらい微妙な色づかい、中間色がきいた美しい風景。キャラクターの顔もすべて描き直され、画面レイアウトも一新。持てるアイテムや装備できるアイテムの数もふえて、ぐっとプレイしやすいシステムに。音もかなりの出来です。

ＭＳＸ２版はほかにも、この号が出るころには発売されて、パズルファンを夢中にさせてるはずの『倉庫番パーフェクト』、年末発売予定の『ファイナルファンタジー』が秘かに進行中でした。ユーザー諸君はなかなかデラックスな冬休みになりそう！

MSX2 ファイナルファンタジー

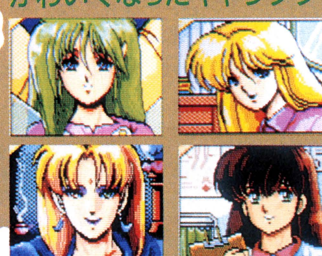


MSX2 倉庫番パーフェクト



サークMSX2版

かわいくなったキャラクター


▲新たに描かれた女性キャラはよりアニメタッチで、ぐんとかわいく

NEWモンスター？


▲いえいえ、これは合体エレメンタル。でもデザインが変わって、まるで別人

美しき風景


▲『サーク』名物の滝。はずれた場所にあるが見逃さないで


▲影のつけかたや、壁、トビラなどと人との比率にご注目

画面レイアウトも一新！



▲ステイタスや装備しているアイテムがひと目で見られるようになりました

新春コブラツイスト

マイクロキャビンの社長さんは進取の精神に富むことで知られ、新しいメカには目がないばかりでなく、新事業にも……。チャイニーズ・シーフード・レストラン「パラダイス　コーブ」はとびきりおしゃれなお店で四日市の新名所になりそう。

我が社の代表作

ミステリーハウスI　日本のAVGの歴史はこの1作から始まったといっても過言ではないでしょう。舞台は１軒の家で、隠し部屋や地下室などを探り、金、ダイヤモンドなどを見つけだすという基本的AVGでした。

はーりぃふぉっくす　子狐が主人公のメルヘンAVG。それまでのAVGにないほのぼのとした味わいが評判になりました。

'90年、マイクロキャビンが再び嵐を呼ぶ？

さーて、いよいよ突撃インタビューのお時間です。「あのー、それで'90年の新作は……？」「……まだー、あの、ちょっと……」。そう、正式発表はまだできないんです。でも、再びＲＰＧ界に話題を引き起こしてくれることはたしか。『サーク』でつくり上げたＶＲシステムにただいま磨きをかけている最中だそうです。そもそもＶＲシステムとはリアリティを重視したもので、キャラや建物の比率を正確に、影のつけかたもじつに細かく計算されていました。それがこんどはさらに高さの概念を強調、ガケから下をのぞくとおもわずクラっとするほど。撮影禁止でそっと見せていただいた、３Ｄでの多重スクロールはじつに爽快でした。戦闘には魔法による飛び道具も加わって、いっそうの迫力。シューティングシーンももちろん登場します。「ちょっとだけよ」といいつつ見せてくださったオープニング画面をごらんあれ。







おーい！　みんなの視線の先にいるのはだれ…？

ひととおりインタビューを終えると、恒例記念写真のお時間です。ところが、マイクロキャビンのスタッフはみんなシャイで撮影が苦手。「写真を撮られると魂が取られる」なんて、まるで明治時代の人みたいなことをのたまう。やっとみなさんに並んでいただいたのですが、おひとりだけ物陰に逃げ込み、どうしても出てきてくださらない。謎の人物を知りたければ去年の１月号を見てね。赤シャツの青年がその人です。





ソフトハウスから
年賀福袋
プレゼント

ドッカーンとハデに バラエティプレゼント

マイクロキャビンさんはゲームソフト業界でも、長い歴史を誇る老舗（しにせ）のメーカー。日本のＡＶＧ史上にさんぜんと輝く『ミステリーハウス』以来、じつに多くのヒット作を生み出してきました。そして、ゲームに関わるグッズも毎回いろいろとつくっているんですよねえ。今回のプレゼントは、この数年のマイクロキャビンのゲームをなつかしく思い出すようなものがいろいろあるんだ。なにが飛び出すやら、それは開けてみてのお楽しみ。アニメファンにもうれしいものがありそうだよ。さあ、さあ、これは早くハガキを送らにゃ、損、損！



▲あんなものも、こんなものも…まさに福袋！

イラスト／渡辺天留子

新春コブラツイスト

ＡＶＧの老舗マイクロキャビンがついにＲＰＧに進出し、かつ成功をおさめたことはヒジョーにうれしい！　だが、しかし……新人社員でＡＶＧをつくりたいという者はだれもいなかったとか。うーん、日本のＡＶＧに未来はないの？　ＡＶＧギャルズは泣いている……。

我が社の代表作

めぞん一刻、うる星やつら、きまぐれオレンジロード、ホワッツ　マイケル　人気コミックをつぎつぎとゲーム化。それぞれのコミックらしさを生かしたＡＶＧばかりで、コンピュータゲーマーに多いコミック＆アニメファンを感激させました。
サーク　ＲＰＧ第１作目にして、いきなり大ヒット。リアリズムを追求したＶＲシステムが特色のアクションＲＰＧでした。

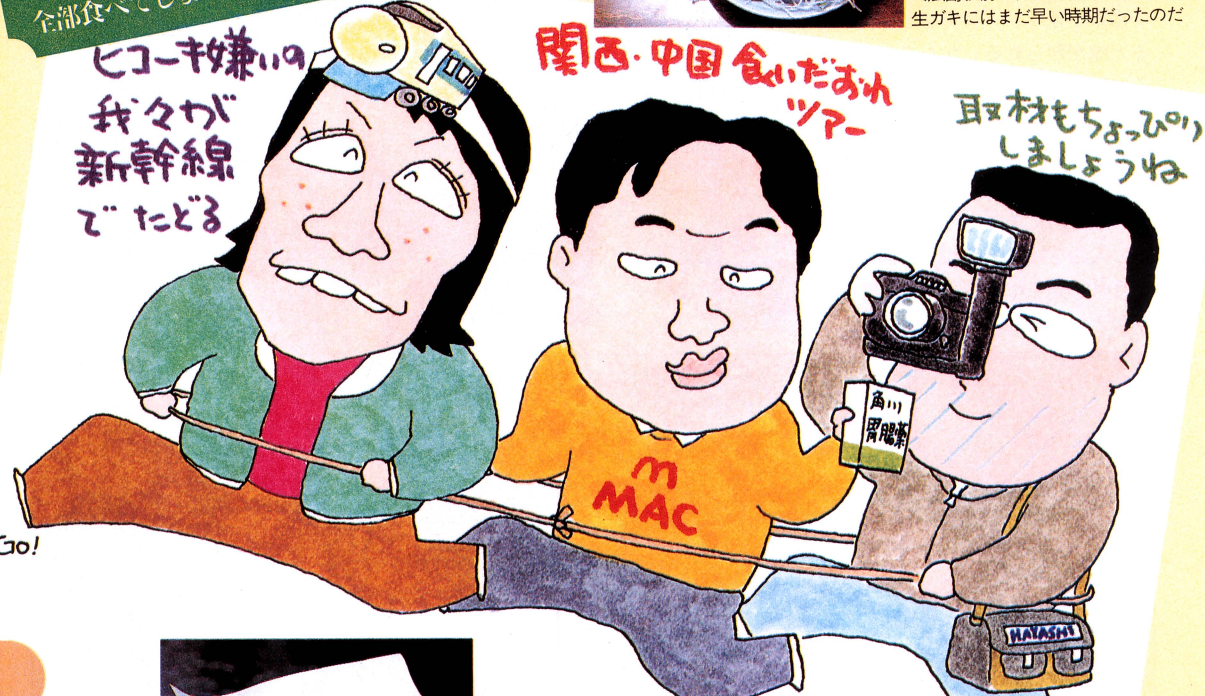
タコ焼きともみじ饅頭の里へ

関西・中国

いよいよソフトハウスマラソンも関西までたどり着いた。なんと言っても大阪名物はタコ焼きだ。テッチリっていう手もあったけど、今回は時間（とお金）の都合でタコ焼きになった。シブいなぁ〜。続いてはマラソン初登場の広島だ。名物はもちろんカキ料理。みやげに買ってきたもみじまんじゅうは編集部で全部食べてしまったぞ。



◀広島駅前の料理屋で食べたカキ鍋。生ガキにはまだ早い時期だったのだ





▲大阪は道頓堀の老舗「大だこ」のタコ焼き。なんと500円でこのボリューム！

イラスト／中野豪



第40CHECK POINT
第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン
1921km地点
関西・中国

クリスタルソフト



▲会社常備の消火器。なんと目盛が付いているという高級品

先月号の「ソフトハウスおじゃまし隊」から1カ月。今回は「ソフトハウス・マラソン」ということで、2カ月連続で押しかけてしまったのだ。

注目作はズバリ『夢幻の心臓Ⅲ』だぜい

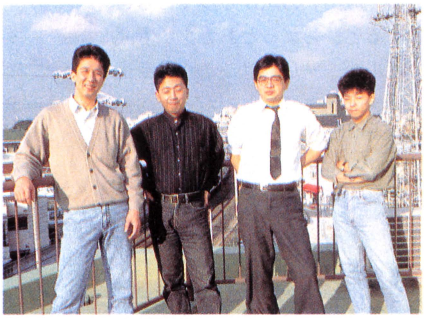
パソコンRPGの初期のヒット作として名高い『夢幻の心臓』シリーズの第3作目の開発が、着々と進んでいる。

夢幻界から3万日以内に脱出する『Ⅰ』、別次元の世界「エルダーアイン」を救い、故郷「ルイザード」へたどり着く『Ⅱ』。そして『Ⅲ』の物語は、まさにその続きから始まる。

やっとの思いで戻ってきたルイザードが、じつは数十億年後の世界という、気の遠くなるような話。さらには、4章からなるシナリオが、過去のシリーズの謎を徐々に解明していく形をとっているのだ。前2作にまして、さらに奥が深まる予感！

このほか開発中のソフトとしては、MSX用のグラフィック・ツール。そして謎のRPG!?（詳しくは右のカコミでね）――と、いろいろと'90年攻勢も持ち駒は尽きないのでした。

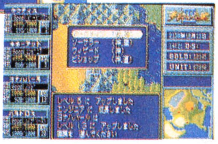
当日はお天気が良く暖かかったとゆーことで、ビルの屋上で集合写真をパチリ。秋空が◎でやんした。



▲会社のすぐ横に阪急、後ろは新幹線なのだっ！



◀まずはエルベス二世のいる、ガイヤール城に行くのが目的。CGが美しい



▶レベルアップすると、転職ができるぞ（なれない職業もあるけど）



▲攻撃魔法の中でもドハデなヤツのひとつ「ソウル・バースト」！

'90年期待のRPGは!?

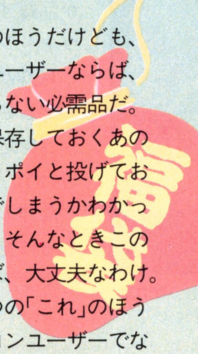
これはまだ構想中だが、『夢幻Ⅲ』以降の、ふたつのRPGの企画が進んでいるのだ。ひとつは『クリムゾン』の、もうひとつは『アドバンスト・ファンタジアン』の流れをくむものらしい。乞うご期待！

新春コブラツイスト

大阪で妙な缶ジュースを買ってしまった。ひとつは「ひやしあめ」という、水飴とハチミツとショウガを混ぜたようなもの。もうひとつは「二十世紀梨ドリンク」で、発売元がなんとJR西日本！ いずれもお味は……「きてる」と評しておこう。

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント

身近に役立つプレゼントなのであーる



さてさてクリスタルソフトからのお年玉は、これはもらってオトクな、「あれ」と「これ」をセットにして、5名様に。



◀急にふえてしまったプレゼントその3「それ」。ヒントは着るもの。「あれ」と「これ」と、3点セットで

まず「あれ」のほうだけども、これはパソコンユーザーならば、まずなくてはならない必需品だ。

プログラムを保存しておくあの道具をそのまんまポイと投げておくと、いつ傷んでしまうかわかったもんじゃない。そんなときこのなかに入れとけば、大丈夫なわけ。

で、もうひとつの「これ」のほうは、べつにパソコンユーザーでなくても、だれでも使える道具。基本的には事務用品だけど、キミのアイディアしだいで、いろいろと使えるぞ。

んーと、さらにヒントを言っちゃうと、「あれ」は「入れるもの」、「これ」は「貼るもの」。さあ、もう何かわかったよね（わからんつーの）。セットで5名様に。

“XTAL”のロゴ入りだよっ！

我が社の代表作

夢幻の心臓シリーズ テキスト処理の戦闘モードに現れるモンスターのグラフィックス、奇想天外なシナリオが特徴。**クリムゾンⅠ/Ⅱ** わかりやすくPOPなRPG。オリジナルのモンスターが、なかなかスプラッター調だったりする。**アドバンスト・ファンタジアン** ボードゲームの概念をベースにした本格派RPG。シナリオ、データ類は細かく、戦闘はタクティカルである。



第41CHECK POINT
第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン
1928Km地点
関西・中国

データウエスト

JR片町線「放出」駅。これで「はなてん」と読む。取材同行のCマン氏曰く「パチンコ打ったら出そうな所だね」とか。うーむ……


▲開発室に祭ってある「不動明王尊」の神棚。もちろん本物だぞ！

TOWNSからいよいよ目が離せなくなる！

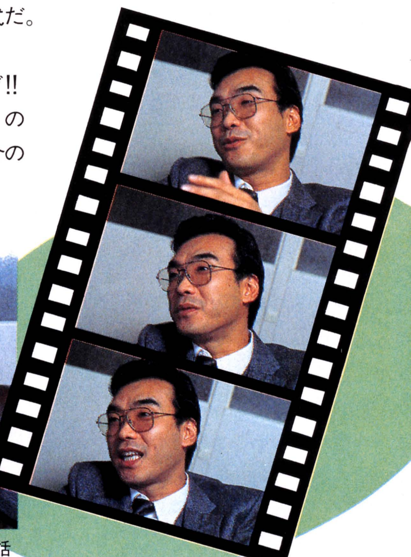
この「放出」の駅から歩くこと数分。すると、ちょっとおカタい雰囲気のビルが——じつはここがお目当ての「データウエスト」だったのだ。

現在データウエストが力を注いでいるのは、ウワサの32ビットパソコン「FM-TOWNS」関係のソフトの開発。その皮切りとなったのが、テキスト推理ゲーム『Misty』だ。

隔月ペースで新シナリオを発売していく予定だそうで、'90年3月・5月には、プロの放送作家書き下ろしのシナリオも登場するとか!?

さらに'90年を予定に動いているのが、本格的アニメのゲームへの導入。それもほんの数秒だけ動いて……というのでなく、数十分ノンストップの、テレビアニメとほぼ同じ形式だ。もちろん、音声出力もバッチシ！これは新しいゲームの型になるぞ!!

'90年はいよいよ「TOWNS」の時代がやって来そうだ。今回紹介の2つの新作にも、ぜひ注目ね！



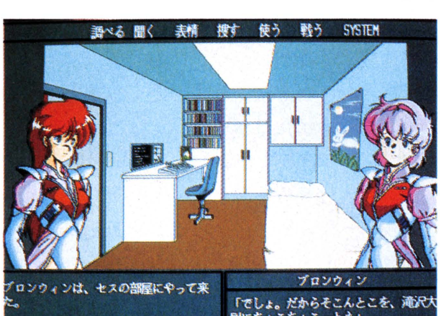

▲社長の秋田さん。不動様にまつわるお話も、いろいろと聞かせていただいた

新春コブラツイスト

広島の取材から大阪に移動して、疲れをいやすためすぐに眠りについた取材班……と思いきや、その夜㊞が新大阪↔大阪間を「歩く」という、不可解な行動をとっていたことが発覚。「1時間かかりましたよ。ひと駅だから近いと思ってたんだけど」

新作1 ブロンウィンが好きさっ！シリーズ4作目は『Zero』





▲各種コマンドはすべて上へ。戦闘がどこでも、だれとでもできるのはスゴイ!? ブロンもセスもかわいい♡

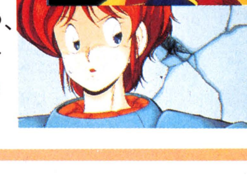
赤毛の美少女「ブロンウィン」が活躍するAVG『第4のユニット』シリーズの第4弾。

TOWNS版はグラフィックの美しさはもちろん、アニメーション処理や音声もなめらかで、思わずうなってしまうのだ。

前作のメリットを生かしつつ、さらに見やすくなった画面のレイアウト、各種のユニークなコマンドにも注目したい。

ビジュアルにも期待大だ!!





我が社の代表作

第4のユニットシリーズ これこそが後にシリーズ化したハイパーバトルAVG。自分の存在の謎を追う第1作、強敵ダルジィとの対決が目玉の第2作、自分のクローンが出現して事件が展開する第3作。シリーズを重ねるごとに新しい要素が加味されており、とくに喜怒哀楽によってゲームの流れが変わる「表情」のコマンドは特徴的。主人公ブロンウィンの赤く長い髪も◎！

新作 2

初のシューティングだ！ その名は『ライザンバー』

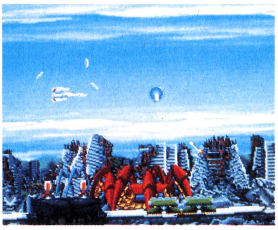
このかっちょえータイトルの由来は「雷斬波（雷を斬る！）」ということだそうな。うーん、これはもうロボットアニメのノリですな。

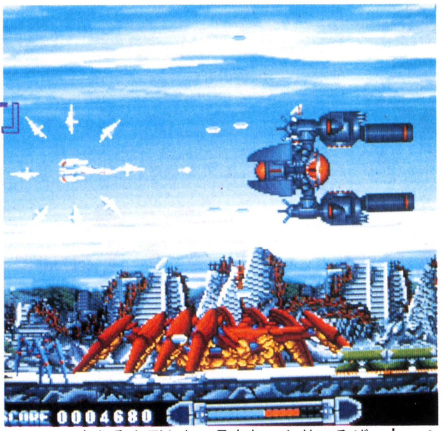
ゲームは横スクロールで、流行のパワーアップ型。敵を撃つと出現するアイテムが特徴のひとつで、砲塔がついていて回転しており、取ったときの砲塔の向きに応じて攻撃方向が決まるというもの。

もうひとつの特色は、非常時に使用可能なブースター。これを使うと、一瞬だけど通常の数倍の速度で移動できるのだ。

シューティング初挑戦ということで、意気込みは十分！

▼中央のがアイテム。攻撃方向が選択できるのだ





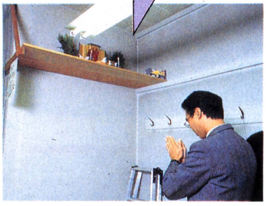
▲もちろんデカキャラもしっかりいるぜっ！



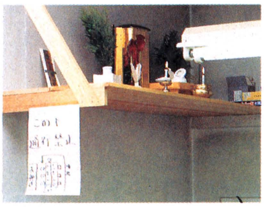
▶中央で合体して爆発し、弾をまき散らす敵

今年はやりまっせ！

不動明王様のご利益がありますように…



▲出来たてのソフトのマスターは必ず奉納するのだそうです



▲左下の紙に注目！ 通るとバチが当るぞ!?



▲ってワケで、皆さんTOWNSを買おう！（うちの編集部でも欲しい！）

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント

車にも貼れる!?『Misty』のロゴ入り

うーん、それにしてもホント、いろいろと面白いものを見せていただいた。これからTOWNSの未知の可能性が、どんどん広がっていきそうだよね。

さてそれは置いといて、プレゼントのお話だ。データウエストからは何かというと、さきほど紹介したある最新作の、あるグッズ。うーむ。ズバリ何か書いてしまえないのがツライところだけど——んーと、「貼る」ものです、ハイ。

お話では、社長さんの車にこれを貼って、大々的に宣伝してもらおう！ って案もあったらしいんだけど、結局それはボツになったそうな。

まー車でなくても、いろんなものに貼れるし、材質もかなり良いものを使っているから、はっきし言って目立つぞ、これは！

ってワケで、これを15名様に。まさに大人の香りただよう高級品と言えよう（大ゲサかな？）。



▲黒と金のツートンカラーが、なかなか渋め

新春コブラッツイスト

大阪の街は看板や建物の造りが大胆。道頓堀の江崎グリコや「かに道楽」の看板、梅田の「丸ビル」などは有名だけども、やはり道頓堀で見つけたのが、どでかい船の形をした料理店の建物！ このセンスは東京人の及ぶものではない。

我が社の代表作

GEDIT-EX	高性能・低価格を実現した、FM77用のグラフィックツール。マウスによるカンタン操作がとっても魅力なのだ。
T.D.F.怪獣大戦争	マッドサイエンティストが産み出した怪獣から原子炉を守れ！ のSLGだ。データウエスト初期の作品。
Misty	バリバリの最新作になるでしょう、ってことで最後に挙げちゃおう



第42CHECK POINT

第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン

1935km地点

関西・中国

ハミングバードソフト

大阪梅田のハミングバード。去年は「なあんにもないです」のひとことの前にぼうぜんと立ちつくしたが、今年はそうはいかないぞ！ いざ覚悟〜！



▲開発室の下にあるファッションヘルス。スッキリ気分でソフト開発(！)

メチャクチャ明るい開発室がパワーの秘密？



さて、ちまたにとびかう『ロードス島戦記2』のうわさは真実か否か。期待に胸をふくらませてドアを叩いたコンプ取材班を迎えたのは、不敵な笑いを浮かべた小林、松尾両氏の不気味な姿だった。

とりあえず聞けたのは、近日発売の『ロードス島戦記―福神漬』について。このソフトは16分割パズルや好評だった店頭デモなどがまとめて入ったバラエティー的なソフトになるらしい。『ロードス』のソフトを持ってない人でも遊べるけど、持ってる人はより多くの遊び方ができるらしいので、この際持ってない人は両方まとめて買うのも手かもしれないね。

ところでかんじんの『ロードス島戦記2』についてだけど、作ってるらしいという話しか聞けなかったぞ。だって口が固いんだもん…ごめんね。



◀「ロードス島戦記2？ そんな企画あったっけ？」と笑いながらシラをきる小林さん



▶「いやあ、じつは某先生が誌上でしゃべっちゃったんですよ」と頭をかく松尾さん

新春コブラツイスト

最近、ハミングバードの開発室には「耳男」なるものが出没するらしい。どんなヤツかというと、開発室のドアのガラスに耳をあてて、中の様子をうかがってるんだって。たぶんどこかのマニアだと思うけど、まったくおかしなヤツもいたもんだ。

新製品ラインアップ

MSX2版

ロードス島戦記



年末から新年にかけてハミングバードからは人気ゲームの移植版がバシバシでるぞ。まずは『ロードス島戦記』のＭＳＸ2版が満を持しての登場。さらにはロッパー版の『ロードス』『ラプラス』も開発中ということなので、期待して待っててほしい。買い逃したら一大事だぞ。要チェック！

68000版

ロードス＆ラプラス





ソフトハウスから年賀福袋プレゼント

大阪名物「虎」をあげる



大阪といえば阪神タイガース。写真を見ればわかると思うけど、これはタイガースグッズです。それではいったいなんでしょう？

ヒント

①コンピュータ関係のもの

②1枚、2枚と数えるもの

さあ、わかったかな？ ほかにもいろいろもらったので、ドシドシ応募してほしい。ヨロシク！

我が社の代表作

ロードス島戦記 水野良氏のリプレイ、小説をもとに作られたファンタジーＲＰＧ。最近のコンピュータＲＰＧのタクティカルコンバットブームの火つけ役であり、その高いビジュアル性とストーリー性は多くのファンを魅了した。**ラプラスの魔** 迷宮タイプのホラーＲＰＧ。『ウィザードリィ』シリーズを思い起こさせる色濃いストーリーを持ったダンジョンで話題をさらった。



第43CHECK POINT
第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン
1949km地点
関西・中国

ソフト屋しゃんばら

父ちゃん、母ちゃん、あんちゃん（父ちゃんの弟）の3ちゃんパワーで、日夜、ソフト業界征服を計画中。戦後日本経済の原点を直撃大取材だっ（笑）!!


▲怪しい秘密組織しゃんばらは、まねき猫のふくちゃんが自慢なの

アットホームをはるかにしのぐほのぼのさ

駅まで迎えにきてくれた社長の松田鵬伯（ほうはく）さんに連れられて、やってきましたソフト屋しゃんばら。かの『水龍士』シリーズで一風変わったファンタジー世界を確立したソフトハウスだ。鵬伯さんがマンションの１室で扉を開くと……うおっ、まるでここは家そのもの……。
「なんかすごい家庭的な開発室ですね」
「いや、ここは私の家なんです」
「ハッ？」


▲しゃんばらの主軸、松田ブラザーズ。そのボケとつっこみのあざやかさは漫才師以上だ

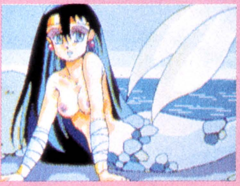
そう、そうだったのだ。ソフト屋しゃんばらでは社長宅でソフト開発・製作しているのだ。なるほど、どうりで家庭的なわけだ。ソフトハウスにもいろいろあるといまさらながらに思い知らされたわたしであった……。

さて、しゃんばらの開発スタッフを紹介しよう。社長の鵬伯さんはシナリオとプログラムを担当。漫画家でもある鵬伯さんの弟、紘佳（ひろか）さんはグラフィックを、そして鵬伯さんの奥さんである六原護祐（まゆ）さんは雑務をそれぞれ受け持っている。この無敵のスクラムからあの『水龍士』シリーズは誕生したのだ。

「とりあえずクリスマスには98版の『水龍士II』がでます。『III』の方は夏ごろにと思ってますがまだ未定ですね。全体的には『I』と『II』を含んださらに大きな世界を扱って、システムも一般的なＲＰＧ路線を抜け出さない程度でハデな改造を加えたいです」とは鵬伯さんの言。『水龍士III』については下のコラムを見ればよくわかる、かな？

98版『水龍士II』

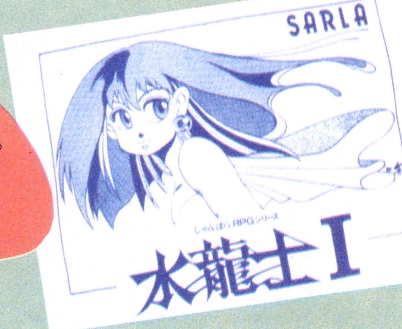
98版『水龍士II』のグラフィックはすべて新しく書き直したもの。88版で１度遊んだ人でも楽しめるぞ。おまけのサブストーリーもマルだ。





ソフトハウスから年賀福袋プレゼント
しゃんばらからの贈り物

しゃんばらさんは気前がいいぞ。プレゼントくれくれとねだるコンプにドーンとめぐんでくれた。写真の品は「Ｙシャツじゃないシャツ」だ。そのほかにも『水龍士』関係の品をズザザザーとプレゼントするぞ！



大予言
どうなる？『水龍士III』

「え～と、主役は男の子ですねぇ、たぶん。んでもって時代は『II』のすこしあとぐらいかなぁ。まぁ、しゃんばらが初めて手がけたシリーズの完結編ですから慎重に考えて…あれ、もうワクがないや」



新春コブラツイスト

しゃんばらの近くの中華料理店で夕食をごちそうしてもらった編ラカの3人。ガツガツと高級料理をむさぼっていると、鵬伯さんが、「ソフトが売れたらもっとおいしいのを…」と。みんな、『水龍士』シリーズをよろしくね～！（情けない……）

我が社の代表作

水龍士シリーズ　水を使った独特の魔法体系を持つちょっと異質のＲＰＧシリーズ。個性的なグラフィックは１度見ると忘れられない強烈な印象をゲーマーに与える。『水龍士 I』が好評につき『II』を発表。そしてさらにその世界は、'90年夏発売予定の『水龍士III』へと引き継がれていくことだろう。トップレスの女の子がたくさん出るのも根強い人気の理由の１つだ。



第44CHECK POINT

第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン

1965km地点

関西・中国

グループSNE



▲仕事場に並ぶおびただしい数のゲーム！　マニアが見たらヨダレもんだ

新神戸を本拠地に活動しているグループSNE。その中ではいつもパーンとディードリッドが必死になって仕事をしている……わけはない。

全員がプロ！日本初のゲーム創作集団！



▲グループＳＮＥ全メンバー。11人中女の人が３人もいるなんてうらやましい限りだ……

グループＳＮＥはすばらしい！　えっ、どうしてかって？　そりゃあコーヒー２杯もごちそうしてもらったしカステラも……あ、いや、ゴホンゴホン、何でもない。いっとくけど別に食物につられたわけじゃないからね。ほ、ほ、ホントだぞ！

さて『AD&D®製作日誌』や『漂流伝説クリスタニア』のリプレイでコンプでもおなじみのＳＮＥ。もちろんその仕事内容は朝から晩までゲームをして遊ぶことだ。あ、ちがった、ゲームをデザインすることからパソコン、ファミコンからテーブルトークにいたるまであらゆるゲームのシステムやシナリオを作るのがＳＮＥの仕事。そのほかにもＲＰＧに関係した本を書いたりもしているので、まあとにかく「ゲーム関連のことならなんでもやる会社」といえばてっとりばやい。

仕事が仕事だけに、当然メンバーは全員ゲームが大好き。安田先生をはじめ「３度の飯よりゲームが好き」という人間がゾロゾロとそろってるぞ。水野さんもよくコンプで原稿を書きながら「ああ、ゲームがやりたい！」と、もだえてるし。やっぱり仕事をする力は「根本的にゲームが好き」というところからでてくるらしい。

グループＳＮＥが関係している'89末発売の商品もかなりの数があがっている。パソコンゲーム『『プール・オブ・レイディアンス』のほかに、ＰＣエンジン用『サイバーナイト』が12月21日に登場。『モンスターハンター』や『ウィズボール』といったカードゲームも12月中にバンバン出る予定だから、待っててておくれ。

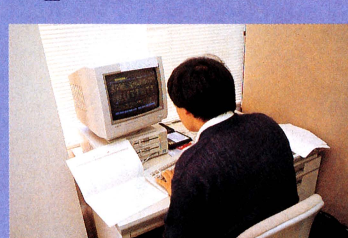
新春コブラツイスト

神戸のビジネスホテルに宿泊した取材班。寝る直前に編のS氏は「明日は9時にロビーに集合だ」と確認をとった。ところが翌日、9時を過ぎても時間を決めたS氏当人がこない！　部屋に電話すると「あ、ごめん。寝ちゃった」だって。

これが仕事場だ

グループＳＮＥはこのまえ引っ越しをしたばかり。明るい会話がポンポン飛び出す仕事場はとってもいい雰囲気だぞ！







我が社の代表作

ロードス島コンパニオン　リプレイ『ロードス島戦記III』で使用したテーブルトークＲＰＧのルールほか、カラーセルイラスト、ロードス島の歴史などもまとめて掲載した価値ある１冊だ。　**ソードワールドRPG**　清松みゆき氏を中心に作られた完成度の高いテーブルトークＲＰＧ。富士見書房から文庫本サイズで発売され、シナリオ集『石巨人の迷宮』も発売されている。**コレクショ**



水野良氏 これからのロードス島を語る。

『ロードス島戦記III』の連載が終了して早や3カ月。これからのロードス島はどうなるんでしょう？　と水野さんに聞いてきたぞ。

「読者のみなさんも知ってるとおり、リプレイ版をまとめたものがでます。いやあ、こいつはなかなかしんどかった。『I』と『II』をコンパニオンのルールでやり直したんですが、プレイヤーがわざと歴史をくつがえそうとするんだもんな。まあ、だからこそ新鮮な気持ちでもう1度プレイできたんですけどね。あっ、それから大きな話ではアニメ化の企画があります。予定では全13話になりますね。これに関しては、ぼくもシナリオを書いてホイと渡すだけというのはイヤなんで、演出のほうまで首をつっこんでるんです。あんまりプロ的なことはわからないけれど、原作者として『ここはこうしたほうがいいんじゃないか』ぐらいのことはいえますからね。まあ楽しみに待っててください。フハハハハ、ロードス島は永遠に不滅じゃ～！」

う～む、さすがは水野さん。このパワーはまねできん。

グループSNE 未来へのステップ



▲これがグループSNEがあるビルだ！なかなか大きくてかっこいいでしょ？

あいかわらず多忙、多忙のSNE。安田先生も「いいかげん人が足りなくなってきましたわ……」とため息をもらす毎日だ。

今年の10月でグループSNEも結成2周年を迎える。ここらでひとつ今後の展望を安田先生にうかがってみるとしよう。

「これからのSNEですか。まず近いところではファミコン版『ヒーロー・オブ・ランス』。それから『プール・オブ・レイディアンス』ですね。もちろんパソコン版の『ヒルズファー』や『カース・オブ・アジュアボンド』も出していきますよ。アメリカでは『ヒーロー～』の続編『ドラゴン・オブ・フレイム』やSLGの『ウォー・オブ・ランス』もでてますし、あっ、当然これもやります。それから、これはまだ先の話になりそうですが、シミュレーションゲームもどんどんつくっていきたいですね」

……なるほど、こりゃ忙しいわけだ。そのほかにもいろんな仕事を抱えてるようだし、まさにそのスケジュールは鬼のよう。すくなくともここ2、3年は神戸から「助けてくれ～」という悲鳴が消える日はきそうにないね。

新春コブラッツイスト

グループSNEでの取材を終えた後、昼食を食べに神戸オリエンタルホテルに行った。ところが値段を見て即座に退散！あんな値段であれだけの量しかないんじゃ、いくらコンプの金で食えるったって腹が立つわい！……ああ、びんぼう性。

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント

プレゼントはすべて直筆のサイン入りだぞ

なんとなかにはSNEメンバー全員の寄せ書き入りのものもあるぞ（！）。写真のヒントはこれ。「ロードス島　小説ばかりが　本じゃない」さてなんだ？



我が社の代表作

ンシリーズ　コンプコレクションのことではない。富士見書房から発売されているファンタジーRPGの解説書のシリーズである。『モンスターコレクション』の発売以来『スペルコレクション』『アイテムコレクション』『トラップコレクション』と発刊され、次の『キャラクターコレクション』で早くもシリーズ5巻目を数える。



第45CHECK POINT
第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン
2272Km地点
関西・中国

コンパイル

大阪からに西へ、新幹線に乗ること2時間。やって来たのは、もみじ饅頭とお好み焼の街・広島だった(こいつ食うことしか考えとらんな……)。


▲コンパイルのご自慢は社長さん。お父さんみたいなきさくなひとなのだ

新春コブラツイスト

今回広島へ向かった取材班(編・ライター・カメラマン)、全員そろって飛行機嫌い。そんなワケで新幹線にしたんだけど、新大阪で乗り換え、しかも新大阪―広島間の「ひかり」が各停で、途中2度も抜かれて、「なんだそりゃあ!」と絶叫。

MSXユーザー御用達のソフトハウスなのだ

恒久平和を願う街・広島。うおー、初めて来たのだ。観光して、うまいもん食って帰るぞー……なんて豪遊できたら良かったんだけど(本気でそうしようという話もあったが)、大義名分はあくまで取材であった。

さて広島を代表する食いもん……の話は置いといて、ソフトハウスといえば、コンパイル。立地条件に恵まれていて、窓の外は川の流れる美しい風景。すぐ近くに線路もあって、電車がガタコト走っている。ついでに上空を飛行機も飛んでいる(空港がわりと近いそうだ)。うー、なんとゼータクな環境だろう。


▲キャラの原画と、CGのハードコピーだ。えっ、欲しいって? あきまへーん

ところで、コンパイルの名物ソフトのひとつ『ディスクステーション』ファンのキミはもちろん知ってるよね? 12月8日(おお、コンプの発売日と同じではないか)発売のクリスマス号から、サイズがひと回り小さくなっているんだ。月刊化を機会に、これまでのサイズではかさばるということで、1/2サイズのケースにコンパクトに収めちゃったワケ。

ケースは小さくなったけど、内容はさらに充実! 価格もグッとお求めやすくなって、もうほとんど文庫本の感覚だ。

ちなみに、クリスマス号にはちょっとゴージャスなCDが、付録で入ってるぞ。これは聴くしかないっ!

さてさて、このほかにも新作ゲームはいろいろ。ファン待望のSTG『アレスタ2』や、アニメーションをフルに使ったRPG『ランダーの冒険Ⅲ』が、'90年の目玉だゾ。


▲会社の前はこーんなに美しい風景なのだ。気分転換には最高。うらやましいなあ……



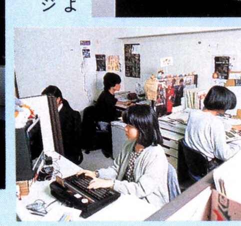
▲『ディスクステーション』の最新号(左)を、従来のものと比較。½のサイズなのだ

これが、うわさの!? 開発室だぜいっ


▲『ランダーの冒険Ⅲ』のスタッフ


▲こちらにぎやかなサウンドチーム


▶ただいまお仕事中だよん。画面はつぎのページを見てね、ってことで


◀こちらはお絵描きのお仕事中。グラフィックのレベルは高いのだ

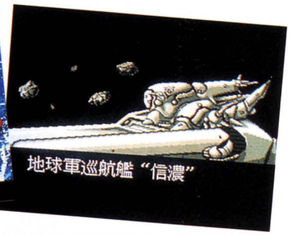
我が社の代表作

ガーディック コンパイルの名を聞いて、まっ先にこの名が浮かんでくるキミはなかなかの通。'86年の夏に出た、パズル的要素が加味された「ラビリンス・シューティング」で、そのゲーム性は高く評価されており、ドハマリした人も多いハズ。**アレスタ** 同じシューティングでも、アーケード的な要素を多く取り入れ、高速スクロールを採用したのが『アレスタ』。はじめてのFM

新作はどちらもアニメーションとバッチシだよん

アレスタ2





驚異の高速スクロールでユーザーのド肝を抜いた『アレスタ』のパートIIが登場だ。

目玉は6種類の特殊兵器。番号のついたカプセルを取ると、それぞれの武器が装備される。同じ番号を続けて取っていくと、さらにパワーアップしていくぞ。

またノーマルショットも、パワーアイテムを取ることによって、どんどん強力になっていく。

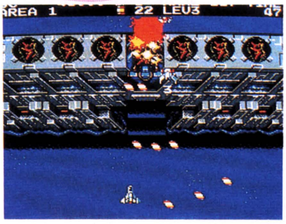
自機の攻撃も強力だけど、敵もかなり強い。弾数が多いのでよけるのもタイヘンだけど、シューティングファンにとっては絶対満足のいく内容だ。

デモのアニメーションも美しいゾ。

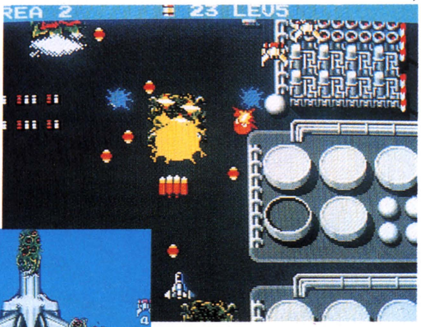








▲ダムに配備された、敵の砲台。こいつらをつぶさなければ、先へは進めない。

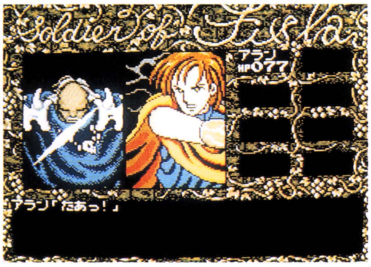




▶ジェット機のエンジン部分に、異様な植物が寄生している。しかも弾まで撃ってくる！

▲特殊武器は6種類あるが、そのなかでも強力なのが2番(貫通弾)。パワーアップすれば、通常弾ではツライ敵も一撃必殺だ！

ランダーの冒険III

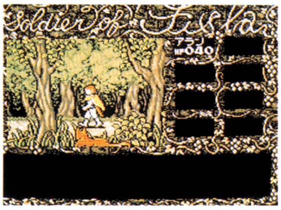


▲戦闘シーンでもアニメーションを多用。敵を剣でズバッとやる所はカッコえーぞ

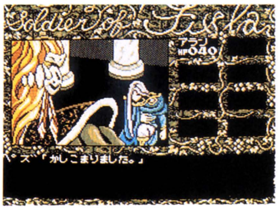
こちらは来春に向けて開発中のRPGだ。

あらゆるシーンでアニメーションをふんだんに使っており、ドラマチックな展開が味わえる。キャラの設定にも細部まで凝ってるし。

どんな物語が展開されるのか、お楽しみはこれからといったところ。とりあえずは開発中の画面写真で思いをめぐらせてくれ。



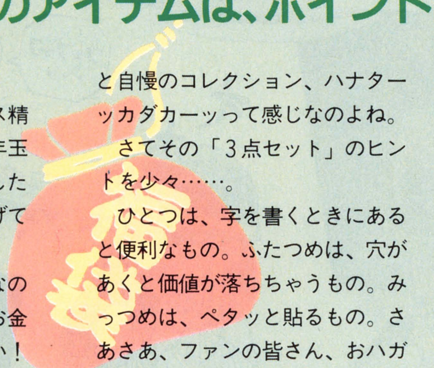
◀森を移動中の画面は、多重スクロール。お？手前の狼は何者？



◀敵のおエライさんも、はっきし言って美形ぞろいなのだ

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント

このアイテムは、ポイント高いぜっ！



コンパイルはファンサービス精神が旺盛。そんなワケで、お年玉プレゼントも、ファンに密着したアイテムを3点、セットであげてしまうのだ。

基本的には販売促進用の品なので、お店には売ってないし、お金を出しても買えるものではない！それだけに持っていると、ちょっと自慢のコレクション、ハナターッカダカーッって感じなのよね。

さてその「3点セット」のヒントを少々……。

ひとつは、字を書くときにあると便利なもの。ふたつめは、穴があくと価値が落ちちゃうもの。みっつめは、ペタッと貼るもの。さあさあ、ファンの皆さん、おハガキ待っておりますぜ。



▶ファンだったらノドから手が出るほど欲しくなるような品ばかりやぞ。ほれほれ

ところで余談だけど、『ディスクステーション』のクリスマス号の付録のCDの3曲目、なんと社長の声をサンプリングして曲にしちゃったモノ。聴いてあげてね！

新春コブラツイスト

取材の後で寄った料理店で、カキ鍋をつついていたときの話。真上にあった空調から突然ススが降ってきて、編をこれが直撃！おまけに料理は全滅、テーブルはススだらけ。ほとんど平らげたあとだったのが、不幸中の幸いであった……合掌。

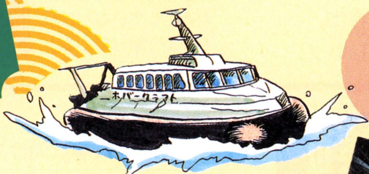
我が社の代表作

音源を採用したソフトでもあり、そのスピードと難易度は衝撃的なものだった。「シューティングのコンパイル」の地位を確立。
ディスクステーション これはもうおなじみ、各メーカーの新作インフォメーションを中心に構成された、お楽しみディスクだ。最新情報をお手頃価格で丸かじりできるってことで、毎回ヒットを続けている。

九州を知らずしてゲームは語れない

九州

日本地図で見ると端の方にある九州。だけど飛行機で飛んでいけば、東京から僅か1時間とちょっとだ。福岡は都会だし、大分には温泉の名所別府がある。長崎はちゃんぽんがおいしい。だから何だといわれると困ってしまうのだが、これだけは断言できる。九州には個性あふれるソフトハウスが存在している！

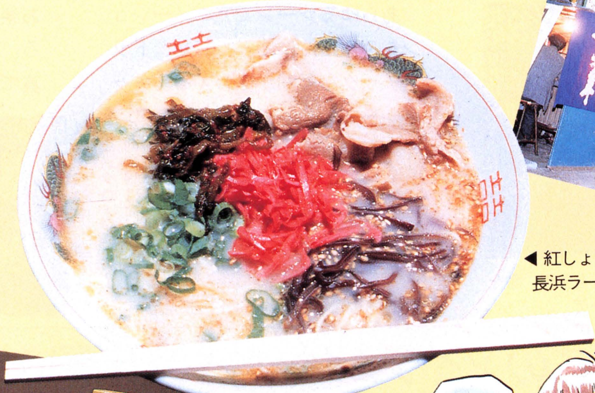




▼福岡の中洲といえば夜の街。川沿いには、たくさんの屋台が並ぶ



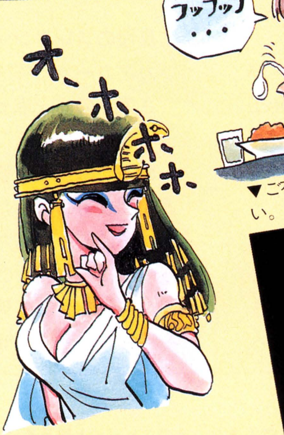
▲温泉につきものの温泉たまご。湯気をバックに、「ハイッ！　チーズ！」

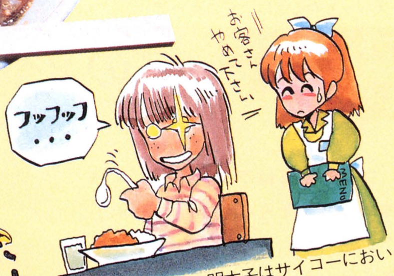


◀紅しょうがと高菜をのせて食べた長浜ラーメンは、めちゃウマだ！









▼ご存じ博多の明太子はサイコーにおいしい。思わず持って帰ったりして……

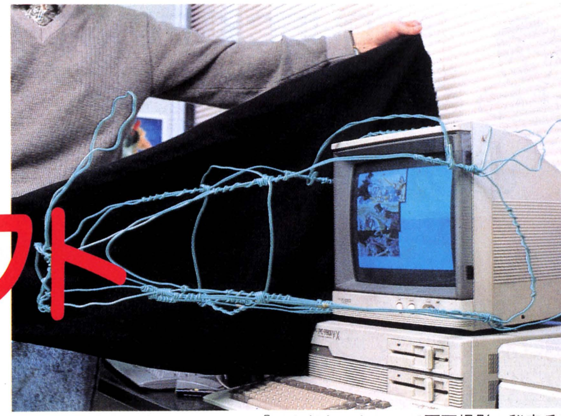


▲九州は酒がウマいぞ。でも未成年は飲んじゃダメだぞ

イラスト／赤井孝美



第46CHECK POINT
第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン
2574km地点
九州



▲針金のガラクタ？　じつはこれ、『こんだら』といって画面撮影の秘密兵器

リバーヒルソフト

福岡の市街地にあるビルのワンフロアー。リバーヒルのオフィスは、自社のソフトの中に登場しそうな、洗練された雰囲気が漂っていた

新しい分野へ果敢にチャレンジだ！

リバーヒルソフトの生み出す作品には、独特のモダンさが漂う。オフィスに一歩足を踏み入れて周りを見渡したとたんに、その理由がわかった。オフィスの雰囲気が、そのままソフトの中に受け継がれているのだ。



▶ソフトのイメージどおり、スマートな雰囲気の社員の方



◀しかし実際にはピラミッド階層の厳しい社内!?



▶１冊まるごとブライで使われてる原画

とても美しいMSX版のブライ



われわれ取材班がお邪魔したときは、『ブライ』の追い込みの真っ最中だった。改めて書くまでもないが『ブライ』は広大な背景世界、大量のグラフィック、長大なシナリオが特徴だ。製作の過程でも新しいやり方を取り入れていて、苦労の絶えないソフトだったそうだ。現在は１月上旬に発売予定のMSX版を開発中とのこと。他の98版などは89年に発売になる。

『ブライ』ばかりが目につく最近のリバーヒルだが、他の新作も着々と準備中だ。『琥珀色の遺言』に続く1920シリーズの新作が企画進行中とのこと。今度は豪華客船が舞台になるという。グラフィックも前作とはちがう形で力を入れてやるそうだ。もちろんＪＢハロルドも企画中。ＲＰＧやＳＬＧも是非やってみたいということだった。

最近はワープロや電子手帳などのソフトも手がけているリバーヒルの1990年は期待できそうだ。



◀電子手帳版『倉庫番』大好評発売中。説明をする鈴木さんの目はランランと輝く

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント
キミはこの難事件を解決できるか？



白昼のオフィスで起きた謎の殺人事件。被害者は企画部チーフの宮崎氏。手には拳銃を持っていた…。容疑者は多数。いずれも日頃の恨みという点で一致している。はたして犯人はだれなのであろうか？

さて、リバーヒルソフトからのプレゼントは上の事件とは無関係。ヒントは「身につけるもの」だ。

新春コブラツイスト

取材も終わり、大分から空港まで時間の都合でホーバークラフトに乗った。料金のわりに船内がギュウギュウ詰めなのには頭にきたが、乗り心地は極めて快適だった。ユ～ラユ～ラという揺れは疲れきった取材班をしばしのうたた寝に誘った…。

我が社の代表作

ブライ　「代表作はブライです」と自信のある答えが企画部長の鈴木さんから返ってきた。これは作品の出来の問題ではないという。「その時点でつくっているものが代表作」という意気込みが裏にあるからだ（カッコイー）。それでもしいて挙げるとすればＤＣコネクションというのは予想通りだ。このソフト、内容のせいもあって、プレイヤーは20代、30代と年齢層が高いそうだ。



第47CHECK POINT

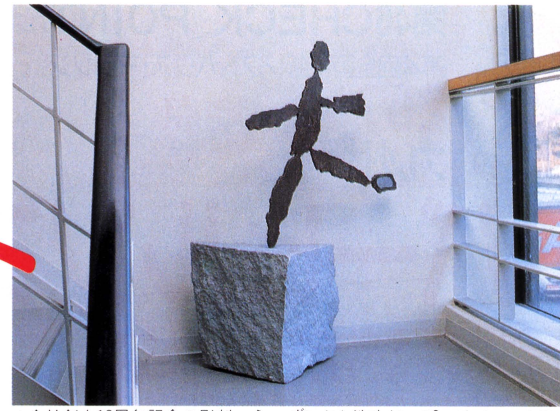
第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン

2576km地点

九州

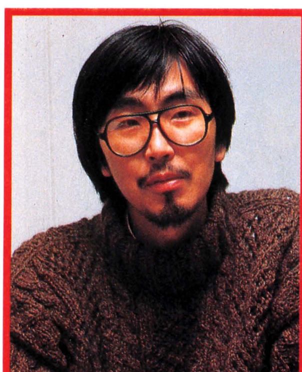
システムソフト

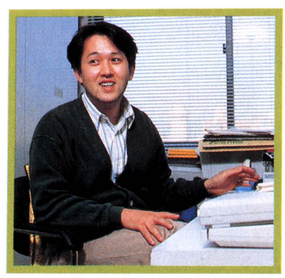
福岡にあるシステムソフトは現代的な感覚に富んだソフトの送り手だ。だが、オフィスは市街地からちょっと外れたゆったりとした土地にあった。



▲会社創立10周年記念の彫刻。えっ、ずいぶん地味だって？　次ページを見よ

ここを知らないゲーマーはいないほど超有名





◀35歳には見えない広報課の木下さん。性格は見た目によらず、とてもおちゃめな感じのする人だ

▶システムソフトの『クレオパトラ』咲山さん。さすが広報課主任だ

◀RPGを担当している木村さん。職場では数少ない既婚者だ



▼大戦略シリーズを担当する石川さんは、見るからに知性が溢れている感じのする人





◀スタッフ集合！　だけど会社全体では、この10倍以上もの人がいるのだ

▼ご存知『マスター・オブ・モンスターズ』98版だ



システムソフトのオフィスはいくつかに分かれて点在している。新しい自社ビルを建てている真っ最中だからだ。会社では150人にも及ぶ人間が働いているというが、それだけの人数を今までのビルでは収容しきれなくなったからだという。スゴイ話だ。

取材班がお邪魔したのは製品計画課というところ。新しいゲームの企画はここで行われている。

まずは石川さんにSLGのお話を聞いた。それによると、大戦略IIIは5万本というシリーズ中最大のヒットとなったそうだ。ただ、アイデアを欲張って盛り込みすぎたという反省があるらしい。今後、シリーズの作品群は思考ルーチン重視やプレイアビリティ重視、リアルさ重視などに分化が進み、そのうちに大戦略と呼べないものも出てくるだろうという。つまり、どんどん発展していくというワケだ。大戦略シリーズは永遠に不滅かな？　新ジャンルの天下統一も続編をつくりたいそうだ。



▲『ブルトン・レイ』のタイトル画面。どっかで見たことがあるような気がするのは気のせい？



▲こちらは大戦略IIキャンペーン版のタイトルだ。空母から発艦するF−14がカッコいいぜ！

新春コブラツイスト

別府で取材班の泊まったホテルは、ロックアウトで話題になっている、杉の井ホテルに近いところにあり、別府の町を一望できる高台にあった。さて、事件はひと風呂浴びてイイ気分になった編集のK氏がトイレに入ってから起こった。（次頁へ）

我が社の代表作

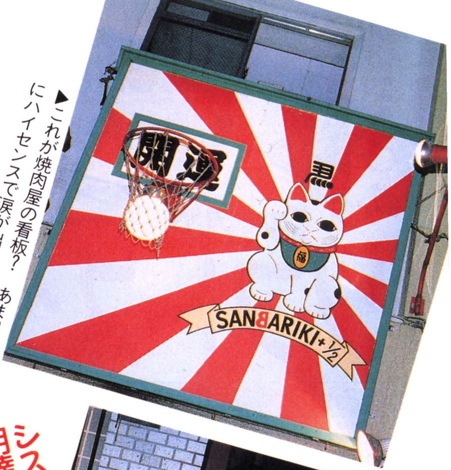
大戦略シリーズ　システムソフトの代名詞ともいえる作品です。II、スーパー、IIIと進化をとげ、これからも可能性の限り、世界を広げていきたいと思っています。　**ロードランナー**　アップルで大ヒットしたこのゲームに目をつけ、国産機種に移植したのが大成功。システムソフトという名を全国に知られるようになりました。文字どおりの代表作といえるでしょう。



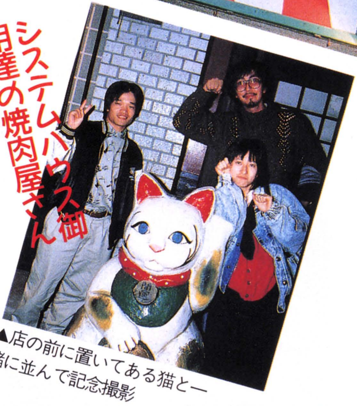
▲前ページの彫刻を大きくした、これが本物の記念品。背の高い木下さんが小さく見える

『ブルトン・レイ』は年一作主義のRPGシリーズ最新作だ。システムは『ティルナノーグ』を改良発展させた感じで親しみやすいものだ。2月に発売と噂のシナリオコンストラクションキットは企画当初から考えられていたという。さすがシステムソフト！

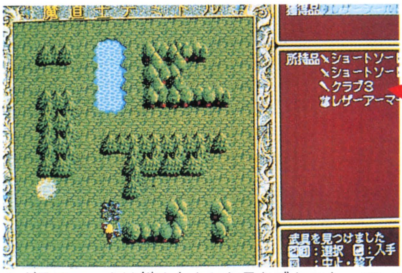
なんだかゲームの話ばっかりだけど、システムソフトは98用アプリケーションの開発や、マック用ソフトの日本語化などもやっているということを知ってるかな？　チャレンジ精神旺盛なシステムソフトの未来は明るいっ！　と思う。



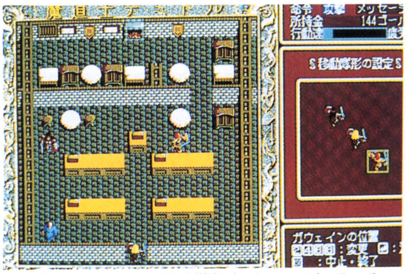
▶これが焼肉屋の看板？　あまりにハイセンスで涙が出ちゃう



▲店の前に置いてある猫と一緒に並んで記念撮影



▲グラフィックは斜め上方から見た感じになっている



▲中世ヨーロッパの12、3世紀をイメージしている

ヤングパワー爆発


▲正社員の干潟さんは25歳で学生。しかも結婚までしてたりする


▶正社員中で一番若い武居さんは、なんと18歳


照れてるアルバイトの村上さん。とてもひょうきん

新春コブラツイスト

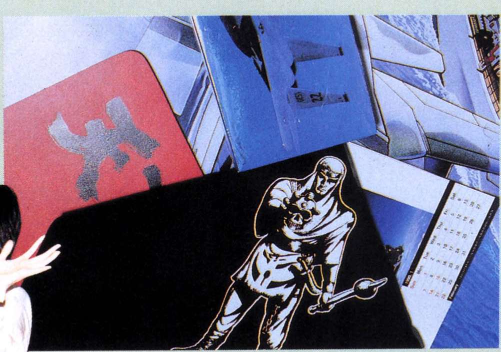
K氏がトイレに入ってしばらくすると、中からガチャガチャガッチャーンという音が聞こえてきた。なにごとかと思っていると、蒼ざめた顔のK氏がゆらりとトイレから出てきた。しばしの沈黙の後、声をかけるとK氏はポツリといった。（次頁へ）

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント

「ウチはソフトのグッズにはお金をかけています！」というだけあって、プレゼントも豪華！

でもあまりに多すぎて、何がなんだかよくわからない。数字が並んでいるのは、アレでしょう。この絵はアレだよね。漢字が見えるのはナニかわかるだろうけど、何に使うものかわかるかな？　飛行機の後ろの部分が見えるヤツは知ってる人もいるんじゃないかな？　問題は一番下の大きいモノかもしれないな。

まあなんて太っ腹なプレゼント！　さすがシステムソフトね





我が社の代表作

天下統一　ゲームデザイナー黒田幸弘氏を招いて製作した、わが社初の歴史シミュレーションです。このゲームをつくり上げたことにより、この分野での自信がつきました。もちろん黒田氏との共同作業の中で確信していったわけですが。大戦略シリーズのように、ぜひシリーズ化していきたいゲームです。これからの進化を期待していてください。



第48CHECK POINT
第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン
2758km地点
九州

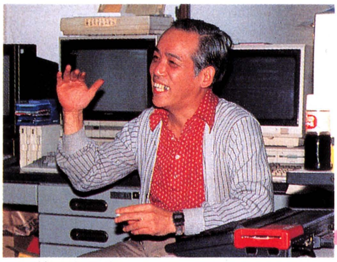
ソフトスタジオWING

恐ろしい噂を耳にして、なかば不安な気持ちでお邪魔したのだが、はたしてそこは、生み出される不気味なゲームどおりの奇怪なソフトハウスだった



▲単なるスプーンだが……曲がっている。そう、曲がっているのだ！

オカルトソフトでは間違いなく日本一？



▲以前は喫茶店をやっていた社長さん。それより前は模型店をやっていたそうだ

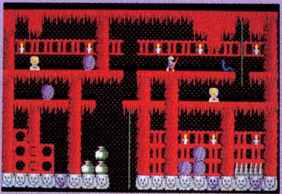
システムソフトで取材中、〝WING〟へも行きますという話をしたら、「あそこはスプーンを曲げる人間が3人いますよ」と脅されてしまった。「ひょえ一」といいながらも、内心では「これはいいネタかもしれない」と考えてしまうのは職業病の悲しさである。

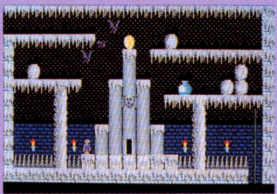
ところが実際に取材に来てみると、そこは小さいながらも明るいソフトハウスだった。最新作のアクションパズルゲーム『魔宮殿』の追い込み中という忙しい時期に、時間を割いていただいたのだが、雰囲気が非常に親しみやすかったのは意外だった。『魔宮殿』だが、弘法大師が大魔王を倒すために8つの宝珠を捜すというストーリーを持っている。最近はパズルゲームが流行だが、このゲームも良くできていて難しい。「これが売れないとウチは潰れます」という社長さんの言葉は冗談かもしれないが、このゲームに賭ける意気込みが本物であることは間違いない。

ところで〝WING〟のソフトを語る上で欠かせないものがある。それは音楽だ。〝WING〟の社員はバンドをつくっていて、開発室の隣り部屋は音楽機材で一杯のスタジオになっている。みんなして「食うものも食わず、音楽に金を注ぎ込んでいる」という。

社運を賭けたこの1作！

最初はシンプルなＥＳＰパズルゲームのはずだったこのゲーム。現在はストーリー性豊かな日本風ファンタジーパズルゲーム『魔宮殿』に変身している。これに社運が賭かっているとは社長さんのお言葉。









雑誌では伝わらない素晴らしさが！



▲『DESTRUCTION』では映画の特撮ばりに凝った方法でグラフィックをプレイヤーに「見せて」いる



▲これはオマケのＥＳＰ開発画面。集中力があれば、透視も不可能ではない〝WING〟らしいソフトだ

新春コブラツイスト

「便器を壊してしまった」。はずみで落とした洗面所のコップが洋式便器を直撃し、なんと縁が欠けてしまったのだ。なあんだそんな事かと思うのは早計である。欠けた所から水が噴出し水びたしなのだ。いま、K氏は請求書におびえながらの毎日だ。

我が社の代表作

怨霊戦記　まさにわが社のイメージを決定づけてしまったゲームといえます。この作品はシャレにならないくらい、たくさんのハプニングをひき起こしてしまいました。製作中のみならず、プレイヤーの手元に届いてからも怪事件が続出したようです。ある日、プレイヤーのひとりから次のような質問の電話がありました。「あの一。いま、横に霊がきているんです。『怨霊戦記』を

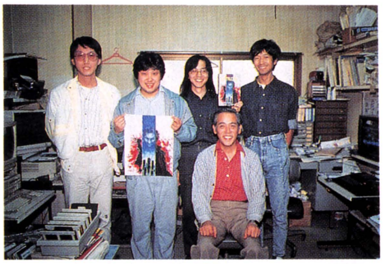
驚異のハンドパワーこれは本物だ！


▲まだまっすぐなスプーン（とても硬い）を持つ宗野晴彦さん


▲見るからに力を抜いてなで続けること、30秒も経った頃


▲ひよいっ、という軽いノリでスプーンが曲がってしまった！


▲何事もなかったかのように爽やかな笑顔を浮かべる宗野さん


▲とてもアットホームな雰囲気のソフトハウスだ。これは社長さんの人柄によるものが大きいだろう


◀シンセで埋まるスタジオ ここでBGMがつくられる

証言その1

「宗野くんはいつもだったら10秒くらいでスプーンを曲げてしまうんですよ。以前、硬いスプーンを曲げたときには、体の表面に金粉みたいなものが浮いたことがあります。昔は彼だけでなく、他のみんなもスプーン曲げができたんですよ」

証言その2

「スタジオで怨霊戦記のBGMを作曲していたら、だれもいないのに女の人の声が音にハモるんです。このスタジオの裏が墓地なんですけど……」

証言その3

「MSX版怨霊戦記で原因不明のコピーミスが発生し、全品交換という事態になり大赤字が出てしまいました。ちょうど天安門の騒ぎの頃に起こったので『怨霊戦記天安門事件』と呼んでます」

　実際、それだけのことはあって、ゲームのＢＧＭや効果音はセンス抜群！　ここがゲームミュージックのアルバムを出したら売れるだろうなぁ、と本気で思えるほどの一流レベルだ。

　ここのもうひとつ、センスがいいと感じるところはグラフィックの処理だ。単に綺麗とかコワイとかいうのではなく、プレイヤーに見せる演出の仕方が映画のＳＦＸを見ているようで新鮮な驚きを感じる。

　あとはゲームとして見ためがハデになれば、絶対に売れるはずだ……。

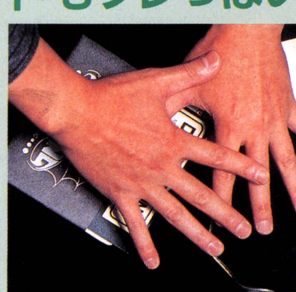

◀忙しい中でも趣味で美少女を描く余裕がある

　今後の予定だが、次回作は現代の空戦を縦スクロールシューティングでやるつもりだという。シューティングとはいっても、敵は少なめにしてドッグファイトの再現を第一とするとのことだ。また、プレイヤーは傭兵部隊に入って、空戦の経験を積みたまったお金で機体を買い換えながら最後は大金持ちになって除隊するというＲＰＧの要素も含んでいるらしい。「このゲームをつくりたくて、〝WING〟を設立した」という思わぬ裏話もある。乞う御期待！

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント

わかっているとは思うけどプレゼントもソレっぽいぞ

〝WING〟からのプレゼントは写真を見てもわかるとおり、スプーン曲げの宗野さんの気が込められている。きっとキミに何かをもたらしてくれるだろう。よく見れば曲がったアレがあるし、いかにも御利益のありそうな札みたいなものもある。キミも〝WING〟のパワーに触れてみないか？


◀宗野さんの手で隠されたプレゼント、曲がったりしてないのでご安心を

新春コブラツイスト

前出のKだ。だれにもいうなってえのにバラしちまったなっ。それならオレにも考えがあるぞ。九州取材の原稿を書いてるのは、Nというライターだ。ホテルの大浴場でオレは見たぞ。しっかりと見て、この目に焼き付けちゃったんだぞ。でかいぞ。

我が社の代表作

プレイしているところなんですが、どうしたらいいんでしょうか」なんて内容なんです。どうしたらいいかと聞かれても困るんですが、いちおう、「部屋でゲームばかりしてないで、たまには外へ遊びにいくようにしましょう」などと答えてはいるんですが、他にも怪文書がまい込んできたりして、なかなか怪奇イメージから抜け出せないでいます。今度はUFO物に挑戦しますよ。



GOAL

第4回全国縦断ソフトハウス・マラソン

3032km地点

九州

アルシスソフトウェア

あまり目立たないながらも質の高いゲームを産み出し続けているアルシス。そのオフィスは佐世保市の中を流れる川沿いのビルにあった



▲やかん2個をカラ炊きした経験から生まれた発明品「湯沸しタイマー」

地味な存在ながらも、ソフトは秀作ぞろい！

3Dゲームの好きな人で『スタークルーザー』をプレイしたことのない人はいるかな？　そういう人がいたら今すぐ買いに走ろう。と書いてしまうくらい良いゲームを製作しているのがアルシスだ。



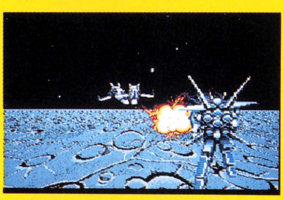
▶指示をしているのが3Dプログラム担当の吉村さん



▲日頃お世話になっているタイマーに感謝の気持ちを込めてお祈りを捧げる社員たち

次回作は未定ということだったが、マシンパワーを最大限に使った3Dものなどをやっていきたいということだ。アルシスは期待できるね！

期待大！　ナイトアームズ



◀一見すると普通の3Dシューティングなのだが



▶実は奥行きなども表現されている凝ったゲーム



▲写真では見えないけれど、開発室の壁には資料の書籍がぎっしりと詰まった本棚が並ぶ



◀やさしい笑顔が魅力的な長野さんは、アップにもたえる美男子だ

ポリゴンを使用した『スタークルーザー』は3Dゲームの名作と呼べるものだった。最新作の『ナイトアームズ』も非常に斬新なアイディアで3Dを盛り込んでいる。横スクロールに奥行きという概念を取り入れたゲームがこれまでにあっただろうか。グラフィックも非常に良いし、このゲームは期待できると断言しよう。

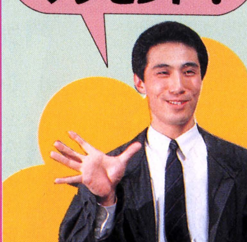
さて、これら3Dのプログラミングは吉村さんという方が担当している。SFが好きということで、SFが得意なアルシスの大きなパワーとなっていることは間違いない。

新春コブラツイスト

福岡入りした日の深夜、夜の街、中洲へと取材班は繰り出したのであった。そこで見つけた変わったトイレを撮影していたとき、ポン引きのお兄さんがやってきて、「ウチの女の子を撮りませんか？」と誘ったというのは笑える話である。

ソフトハウスから年賀福袋プレゼント　ちょっと懐かしいプレゼントだ

5名にプレゼント！



▲「湯沸しタイマー」を発明した長野さん



マラソンゴールのアルシスからのプレゼントは、いったい何だと思います？　実はですね…なんて教えるわけないだろっ！　ほとんど隠されてあまりに難しいかもしれないので、ヒントを出しましょう。よく写真を見てください。薄っぺらいでしょ。何かカードのようですが…。

我が社の代表作　**スタークルーザー**　現在開発中の『ナイトアームズ』を含め、まだ5作しか発表していませんが、代表作と問われると、やはりこれでしょうね。ポリゴンという3Dシステムを使用した本格的な3Dグラフィックや3次元の宇宙空間などは、ご好評いただいたようです。今後も3DSFアクションでは、他社に負けないつもりで、納得のいくゲームづくりを目指していきます。

好評連載

HOW TO WIN

謹賀新年、今年もハウツーウィンをよろしく！

最新人気ゲーム必勝法



イラスト／椙村嘉一

Special Report

●T&Eソフト☎052-773-7770●PC8801SR、MSX2/予価・各8800円(税別)/1月12日発売

ルーンワース

Rune Worth

Rune Worth, it has the world of the boundry between lightness and darkness.
Everything had been born there and then flourished and died there.

黒衣の貴公子

本誌連載コミックの人気とともに、ゲームへの期待が高まっている『ルーンワース』。今月は、共同企画している本誌ならではの、密着取材による制作進行状況レポートをお届けしよう。すでにほぼ全マップが完成。その美しい風景は目をみはるばかりである。

『ルーンワース』観光名所ツアー!

このところ毎月のようにうかがっているのだが、行くたびに新しい風景を見せていただける。この風景をながめるのがじつに楽しいのだ。このゲームは目的を、エンディングを見ることより世界を楽しむことにおいているだけに、世界設定がしっかりしていて、各地の特色が際だっている。また先月すでにお見せしたように『ルーンワース』のマップは広々としていて、建物などは数画面歩き回らないと全容が見られないものがほとんど。そのぶん、どの風景もじつに細かく描きこまれている。というわけで、今月は、まず『ルーンワース』の華麗なる風景の見どころをご紹介するところから始めよう。

わたしがまず、なにより目をひかれたのは夜景。『ルーンワース』には時間の観念があり、夜が更けてくればあたりは暗くなって、かがり火がたかれ、窓辺にはあかりがともる。さらに驚いたのは、窓辺の人影が見えていたことだ。杯を傾けている人影にひかれて、その建物に入るとそこは酒場……。いやはや芸が細かい。

お次に紹介するのは、さまざまな自然描写。『ルーンワース』にはフィールドがいっさいない。町や砦などのポイントでマップが構成されている。けれど、それぞれのポイントには周囲の自然環境をきちんと反映。たとえば、海なども荒れた海、ないだ海と細かく描き分けられている。このへんの特色はシナリオにも関わってくるらしい。

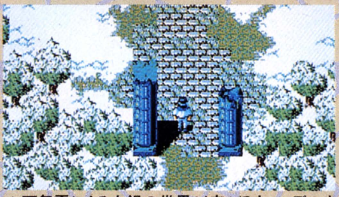
夜景もグッド!



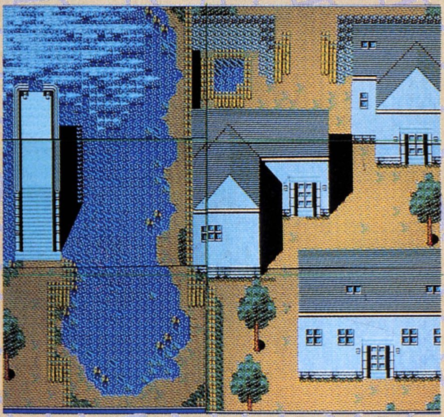
海あり、山あり、湖あり……



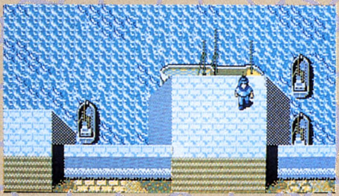
▲港町ウェルトリアの海はおだやかにないでいる



▲万年雪による白銀の世界が広がるウェーデル山



▲メルサード大陸で最大の湖ユフォーン湖。霧が神秘的雰囲気だ



▲港町ミランタの海。荒れているため船が出ない

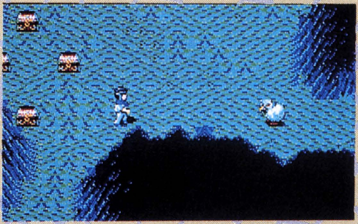


▲ザノバ砦は山岳地帯の岩壁を利用してつくられた

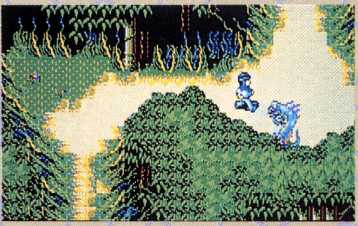
風景の特色も楽しもう

『ルーンワース』の舞台は広い。北から南まで長く伸びる大陸に加えて島もある。それぞれ気象もちがえば各地に住む民族も異なる。当然のことながら町並みも変わってくるというもの。中世ヨーロッパタイプや南国の素朴であけっぴろげな島風、オリエンタル調……。細かく観察すれば、その町や建物の性格も見えてくる。家の壁にペンペン草がはえている宿場町はひなびた田舎。あやしげで、かつ荘厳な雰囲気をそなえた城は、邪神宗教の巫女でもある女王オールマムの住まいで、神殿も兼ねているのだ。

建物や町ばかりではない。ダンジョンもそれぞれまったくタイプがちがう。このゲームでは、ダンジョンは町や山などのポイントの中に隠されているのだが、地下ばっかりではないぞ。森や林の迷路なんてのもあるんだ。



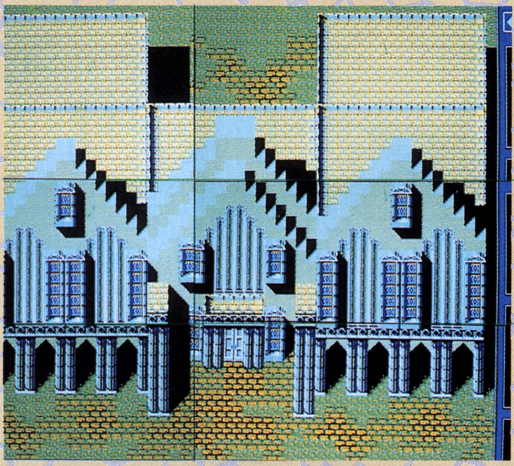
▲ここはもともと天然の洞くつだったらしいな



▲竹林の中の迷路は入り組んでいて、ややこしー！

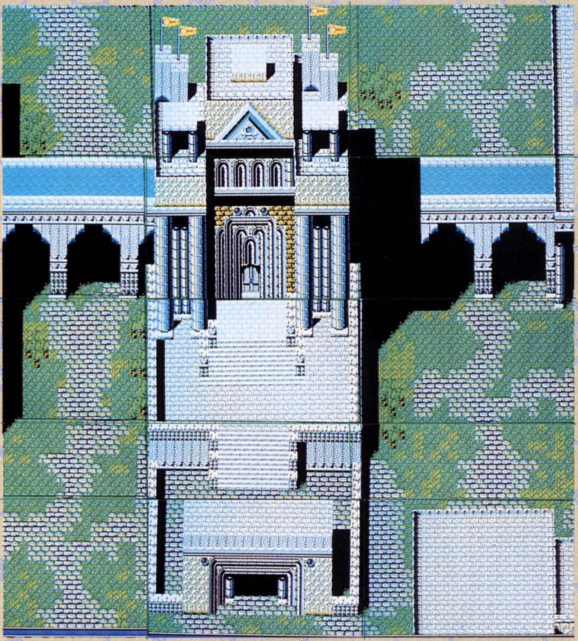
個性にあふれた建築物

テネーベの神殿



▲メルサード大陸のまん中あたりに位置する一大商業都市テネーベ。ここには全土からさまざまな国の旅人や商人が集まってくるので、活気にあふれている。ひと集まるところには金が落ちる、というわけでこの都市は金銭的にとても豊か。神殿を訪ねる人も多く、建物は豪華で立派なのだ

サイアの王宮



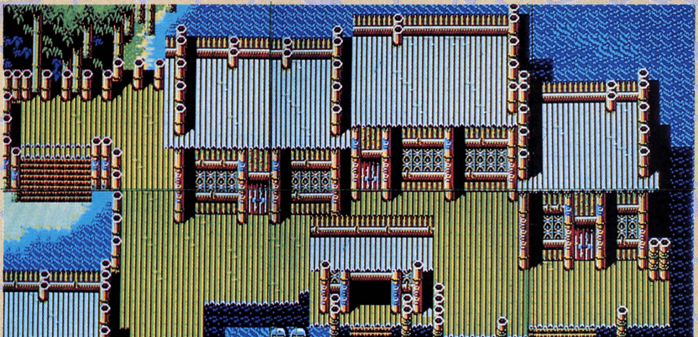
▲この地において最も歴史の古さを誇るサイアの国の王宮。流れる水がキラキラと光る水道橋が両翼に広がり、トビラには華麗な装飾がほどこされている

サリス城の廃墟



◀サイアと並ぶ古い王国だったが、17年前にバハーマーン神国によって滅ぼされた。城はいまもその戦乱の爪あとを残しており、割れたガラス、くずれた壁などに痛々しさが感じられる

ラマスカエルの家並み



▲『ルーンワース』の冒険の主要舞台となるのはメルサード大陸だが、唯一、ラマスカエルだけは島。大陸の北西に広がるケリアス諸島のひとつで、シャタバーサ連邦下にある。熱帯地方の小さな島で、村といえるほどのものもない。海辺の桟橋の上と周辺にわずかに家が並んでいるだけで、どれも平屋ばかり。竹でつくられた、いかにも素朴な建物が南国情緒をかもしだしている

いま冒険が始まる

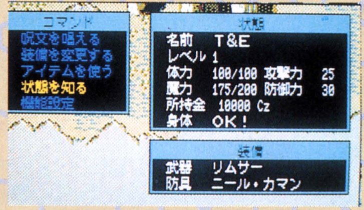


今月はゲームをじっさいにプレイさせてもらうことができた。よぴかぱ氏がリキを入れて書いたメッセージが入ったバージョンである。

さっそく歩きまわってみようか。ゲームスタートはザノバの砦。主人公はここを本拠地とする山賊団〈ディトゥールの牙〉の頭領の息子だ。だから、ここで話す相手はみな山賊の手下たち。言葉は乱暴だけど、みんな主人公に対してあったかい。いろんな情報をどんどんくれる。『ルーンワース』の世界設定についての基礎知識を身につける大事なチャンスだから、決してあわてて出かけたりせずに、ひとりひとりをつかまえて話しておこう。もしかしたら、つぎに話そうと思っても話せないかもしれないのだから……。話すためには歩いているひとにぶつかるだけでOK！　しかし、運動神経がないライターは目的の人物にうまくぶつかれなくて、相手を追いかけまわしてウロウロ。なさけねーと思ってたら、よぴかぱ氏が助け船を出してくれた。シフトキーを押せば、近くにいるひとが一瞬足をとめてくれるんだって。おお、そいつぁベリーナイス！

さーてと、手下のひとりがおやじさんが呼んでるといってたっけ。最近ケンカばっかりしているから説教かもしれないと、主人公はブツブツいってるが、まあ、家に入ってみよう。と、いきなりパーティ。17歳にしての初めての誕生日祝いだ。どうやら成人式ってことらしい。だが、祝いのプレゼントはとんでもないものだった。えー!?

いままでいちども泥棒稼業したことないのに、いきなりひとりで忍び込んでこいなんて……。プチプチ……。ねえ、ねえ、おやっさん、考え直さない？　なんて、もういちど家に戻ったら、おっこられた、怒られた。ちぇー、なにがなんでも出かけなきゃならないみたい。じいやのところにいって、装備を受け取る。全然強そうな武器じゃない。だけど、まだ不慣れな主人公にはこの程度がちょうどいいところだ、といわれてしまう。まあ、たしかにそういわれりゃ、素人が強い武器なんぞ振りまわしたらロクなこたあない。



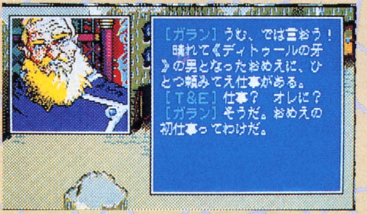
▲でかける前にまずステイタス・チェック！　装備、所持金、健康状態もひとめでわかるぞ

装備はしたものの、こりないわたしはまたウロウロ。会話するとメッセージが変わっている。シナリオの進行に合わせてこまめに会話が変わるのは、なかなか感激もの！

とんでもねえ誕生祝いだ!!



▲おおっと、いきなりハッピーバースデイ攻撃。手下衆も集まってのパーティ。ごちそうはなに？



▲お仕事がプレゼント？　そんなもの、いらないよーっていってもだめ？　拒否権はないのかいな？



▲装備一式をありがとう。でも、こんなよわっちいのか。これでほんとにだいじょうぶかなあ、心配！

ぐずぐずしてると……



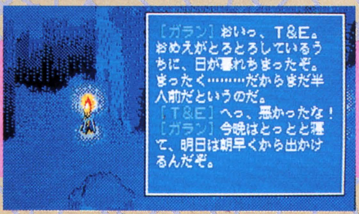
▲ひえーいっ！　怒鳴られた。怒ったおやじはド迫力。さすが、だてに山賊の親分をやってまへんな

会話はとっても親切

会話では、この世界について教えてくれるだけではない。主人公がドジを踏みそうになるとみんなで忠告もしてくれるのだ。



▲魔術がどんなものなのか、どういう原理で使えるようになるのか、など詳しく教えてくれるのだ



▲夜の旅立ちは危険。ぐずぐずしていて夜になったら家に戻ろう。怒られるけど寝かせてもらえる



▲装備もしないで砦から出ようなんてすると、門のところの見張りが注意してくれるんだ

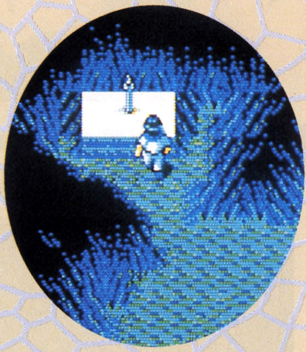
いざ、いざ、盗みにでかけん！

RPGといえば主人公は英雄、正義の味方と相場は決まっている。ところがこのゲームじゃ、主人公は山賊の頭領の息子。よくRPGの職業に盗賊というのがあるが、じっさいに盗みを働くことはまずない。鍵開け技能者にしかすぎないんだよねえ。うーん、クエストが泥棒ってのは新鮮な気分。

さっそくおやじさんがいっていたセルトレの町とやらに行ってみよう。砦の門をくぐって出ると、マップ画面に切り替わる。砦から出ている道はまっすぐセルトレにつながっているので、行ける場所はそこだけ。カーソルがセルトレを指している。やっぱり行くのをやめた！ と思ったらキャンセルすれば砦に戻る。とりあえずセルトレの町をのぞいてみよう。小さな町だが、宿場というだけあってザノバ砦、サイア、ガルシアノ、テネーベの４カ所につながっている。町の４つの門のどれから出るかで、行き先が変わるんだ。

町をひととおり観光しているうちに夜も更けてきた。人通りも少なくなり、歩いているのは酔っぱらいくらい。盗みにはいい時間帯。目的の教会へ。扉を押し開け、中の様子をうかがうと、お、あったぞ、地下への扉が。おじゃましまーす！ 主人公の声にこたえてくれたのは、モンスターたち。ひえっ！ 泥棒が戦う相手はガードマンとばかり思っていたのに……。寄るな、触るな、あっちに行け！ 逃げまくって進み、目的の剣を発見だ。やったね！

これがウワサの秘風剣！



▲その名もサータルス。名古屋のある地区で流れているウワサによれば、ルーンワースの世界に存在しているという５つの秘聖剣のひとつらしいぞ



▲扉のかぎをこわれっぱなしでほっておくなんて、なんて不用心。神のご加護を信じてるのかな？



▲地下へのとびらは一目瞭然。ふーん、きっとこの奥に宝物があることをだれも知らないにちがいない



▲もとは自然の岩穴って感じの基本的ダンジョンだ。モンスターたちがお出迎えにくるぞー

観光に買い物、そして修行……町は楽しいな

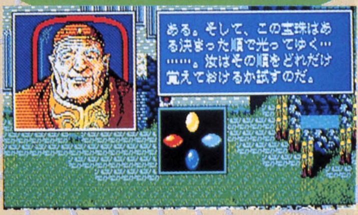
セルトレは小さい町ではあるが、それなりの店や施設はひととおりそろっている。ただ武器や防具は売っていない。あきらめて砦でもらった装備でがんばりなさーい。店は売り買いするだけの場所とはかぎらないよ。このゲームでは買物に入った店でまきこまれるイベントもあるらしいからね。積極的にのぞいてまわり、いろいろなひとと交流を深めることをおすすめしたい！

よろず屋



▲二日酔いの薬があるな。酒場で飲み過ぎたらお世話になろう。不用なものの買取りもしてくれる

教　会



▲魔術を使おうというものは、なにかとお世話になる場所。記憶力を試される修行は厳しいー！

娼婦までいる？



▲ウロウロしてたらあやしげなおねえさんに声をかけられてしまった。ボク、まだこどもだから……

酒　場



▲酒は心のお薬だ。酒場はひととの出会いの場だ。いろんなテーブルで飲んで、いろんな話を聞こう

宿　屋



▲モンスターと戦って疲れたら、あたたかなベッドで体を休めてあげようね。命は大切にすべし

（お詫びと訂正：12月号P.114の地図でテネーベとコントラバルの位置が逆になっていました）

How To Win

●ブラザー工業タケル事務局☎052-824-2493●PC98、PC88SR・VA、X1シリーズ／2900円(税込)

SELECTED SORCERIAN



本誌の発売と時を同じくして、ついにソーサリアンシナリオコンテストの入賞作が発売されるのだ！　コンテスト開始の発表から、じつに１年半。こちらの予想をはるかに上まわる3000通もの力作が集まったため審査が遅れちゃったこともあったけど、できあがったゲームを目の前にして担当者も感慨無量です。なお、タケルのみの発売なので注意してね！

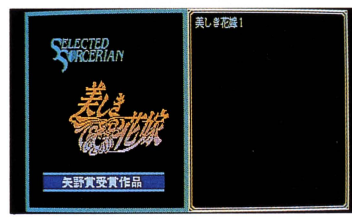
内容てんこ盛りのお楽しみソフトなのだ！

シナリオコンテストの入賞作品が順次『セレクテッドソーサリアン』という名前のシリーズで発売されることはすでに紹介したとおり。今月はその内容について、細かく紹介していこう。

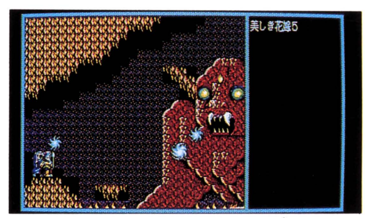
このシリーズ、第５弾まで予定されているんだけれど、おおまかな内容はみんな同じ。シナリオ２本＋マガジンコーナーから成り立っているんだ。で、下の写真はマガジンコーナーのタイトル画面のサンプルだ。実際に発売されるバージョンとはちがうけれど、ふんいきはわかってもらえると思うぞ。

このマガジンコーナーとは、シナリオや作者の紹介、それにユーザーからのお便りコーナーなどが入るんだって。さらには、おなじみ「KEIKO組ソーサリアン班」のスペシャルバージョンも入っちゃうのだ！　いままでにKEIKO組で紹介された情報のなかから、とくに役立つものを選んで紹介するってわけ。投稿イラストからも、何枚か掲載される可能性があるらしいぞ。

情報がたくさんつまっているから、ディスク２枚組で発売されるという『セレクテッドソーサリアン』、これは第５弾まで目が離せないね！



▲シナリオのストーリー紹介をするコーナー。いまは空欄だけど、右の部分に文章が入ります



▲一方こちらはシナリオの名場面を紹介するコーナー。もちろん、絵は変わりますよ！



次回作も開発好調！

気になる今後の予定だけど、「月１本ペースで出していきたい」っていう話だから、すぐに第２弾を楽しむことができちゃいそう。

第２弾に入る予定のシナリオは、荒俣賞を受賞した「パンドラの箱」と谷山賞を受賞した「灼熱のワナ」の２作品。右の写真を見てもらえばわかるように、開発も順調に進んでいるぞ。プレイできる日をお楽しみに！

荒俣賞受賞作品

パンドラの箱



谷山賞受賞作品

灼熱のワナ



　イラスト／盛本康成、羽沢正人

UTSUKUSHIKI 美しき花嫁 HANAYOME

チェックポイント

●冒険へは、男性キャラひとりで行くんだ

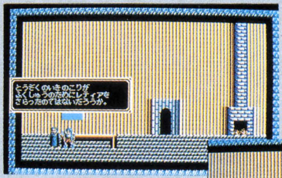
このシナリオは、以前紹介したときから変更されて、ソロプレイヤーシナリオとなったんだ。つまりみんなとパーティを組むのではなく、ひとりだけで冒険に行くようになったってことね。自分の花嫁を探しにいくのに、仲間を連れて行く必要はないもんね。



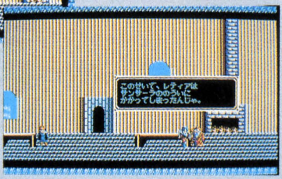
▲ひとりだけで冒険に出るのは、なかなか度胸がいるんだよね

●村人と会話して、情報を集めよう

どのシナリオにも言えることだけど、登場人物に話しかけて、情報を得ることがシナリオクリアにはとても大切なんだ。行き詰まっちゃったら、いろんな人から話を聞くようにしよう。



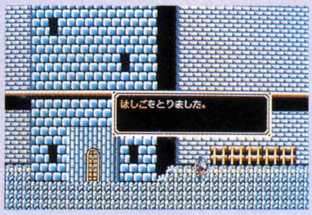
◀シナリオ中、何度も姿を消すレティア。今度はどうやら盗賊にさらわれたみたいだ



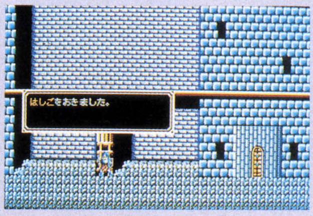
▶ソーサリアンとケインが一度にレティアを愛してしまったために、サンサーラの呪いが彼女に

●はしごを使おう

ここは盗賊の頭であるケインの住んでいる城。2階にバルコニーへと出られるトビラがあるんだけど、どうやれば行けるのか、わかりにくいんだよね。そこで登場するのが組立式のはしご。これを5つつなげると、りっぱな階段に早変わりするんだ。



◀城のなか、右の方に5つ並んだはしごがあるぞ



◀はしごを置ける場所はここだけ。8キーで置くぞ

●待望の(!?)花嫁選びシーンだぞ!



◀5人の娘たちと話をしているところ。この時点ではすでにソーサリアンの気持ちは固まっていた

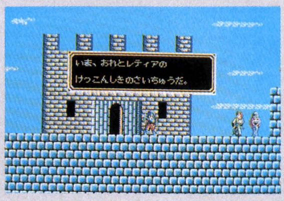


▶ここで花嫁とする娘の名前を彼に告げるんだ。彼の質問に「はい・いいえ」で答えよう

当シナリオの見せ場がこのシーン。レティアをはじめとするディオンヌ村の美しい娘のなかから、自分のお嫁さんになってくれる人を選ぶのだ。もちろん、だれを選ぶかは決まっているよね?

●そして、ケインとの対決!

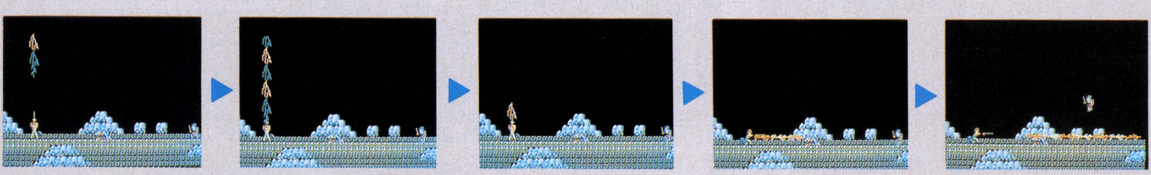
このシナリオにはデカキャラは出てこないけど、かわりにとても強いボスキャラが登場する。盗賊のケインがそう。下の連続写真を見てもらえばわかるように、自分の剣にイナズマをたくわえ、それをソーサリアンめがけて発射してくるのだ。イナズマの射程は長いので、よほどよいタイミングでジャンプしない限り、ダメージを受けてしまうだろう。ケインが剣からイナズマを発射するには1カ所にとどまる必要があるので、それを逆手にとれればいいのだが。



◀レティアを奪い去り、結婚式をとり行おうとするケイン。彼女を愛しているがために、このように強引な行動に出てしまったのだ



▶ソーサリアンに対して、ほとんどやつあたりといった感じのケイン。怒りにわれを忘れているので、もう何を言ってもダメ。戦いあるのみだ



★12月号P.103「銀の灯が消えた街」のシナリオでパズルが出るとありましたが、パズルが出るシナリオは「パンドラの箱」です。作者・関係者ならびに読者のみなさまにおわびし、訂正いたします。

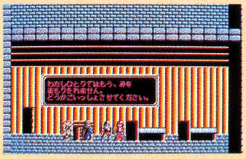
※画面は開発中のものです

銀の灯が消えた街
GIN NO HI GA KIETAMACHI

チェックポイント

●NPCのエミリアを仲間にしよう

このシナリオのＮＰＣは占い師のエミリア。まずはじめにしなくちゃいけないことが、彼女を探しだして仲間に加えることなんだ。見つかりにくいところにいるから根気よく探そう。


◀この場所がどこだかわかるかな？

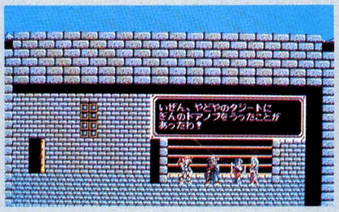
●街から消えてしまった銀製品を探し出そう

シナリオをクリアするために必要不可欠なアイテム、銀の十字架。以前は教会にあったけど、いまはオルソード王の「街中の銀をさし出すように」という言いつけによって没収されてしまったんだ。そこで街に残っている銀製品を探し出して、銀職人につくってもらおうとしたんだけど、そう簡単に銀製品は見つからないんだよね。でも、あきらめちゃダメだ。街中の人に聞いて回れば、必ず情報を聞き出せるからね！　ちなみに、銀製品は全部で３つあるぞ。そのうちのひとつはわかりにくいところにあるから注意して探そう。


▲オルソードは銀製品をつくっていたところ。材料さえそろえば十字架をつくれる


▲材料には、３つ分の銀製品が必要だという。足りないときに行ってもこのとおり


▲教会の必需品たる十字架も、銀でつくられているということで没収されてしまった

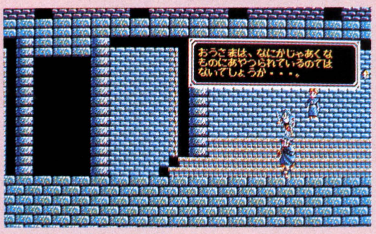

▲重要な情報が得られたぞ！　さぁ、すぐに宿屋へ行って取ってこよう！

●湖の底にあるものは…

銀の十字架を手に入れたら、さっそく教会へと行こう。十字架を神父さんに渡して祈ってもらったあとに、外に出たら……なんとビックリ、湖の水が消えていたんだ！

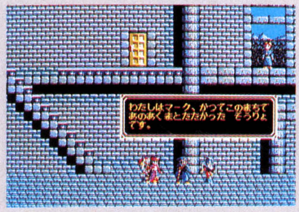
湖の底には重要なアイテムがある。でもトラップも多いから気をつけて探そう。


▲教会のはじから、下に行くことができる。ここはもちろん、行くしかないよね？


▲湖の底に沈んでいた家のなかで、いきなり人が現れた。いろいろと情報を教えてくれるぞ

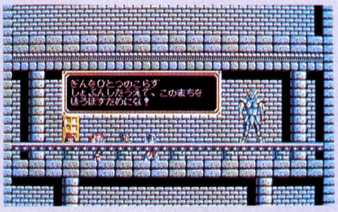
●救いの手をさしのべてくれるのは、だれ？

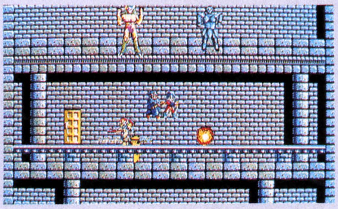
いろいろな場所に出現し、パーティに助言をした謎の男。じつは彼こそ、かつてこの街を悪魔から守ったという伝説の僧侶、マークだったんだ。彼はゴルディアンから街を守るために、復活したのだ。


◀やっと正体を教えてくれたマーク。このあと、さらに重要な話をしてくれる

●悪魔ゴルディアンはとても強いぞ！

このシナリオに出てくるボスキャラはゴルディアン。戦闘がはじまると、いきなりヨロイを八方へ飛ばして裸になってしまうが、安心してはいけない。なんとこのヨロイ、合体して攻撃を仕掛けてくるのだ！　ゴルディアンとヨロイはそれぞれ連係プレーをとりつつ攻撃魔法を使ってくるから気が抜けないぞ。とても強いけれど、あきらめずに戦おう。


▲悪魔ゴルディアン。ヤツは自分の弱点である銀を処分し、街を滅ぼそうとしていた


▲本体とヨロイ、その両方が同時に魔法で攻撃してくる。はたして勝てるのか？

Keiko組（ケーコぐみ）
ソーサリアン班

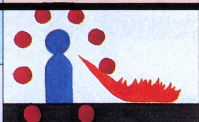
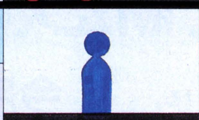
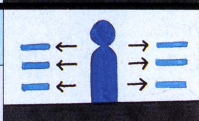
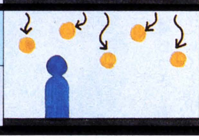
えーん、今月はスペースの関係で情報コーナーはお休みです、ゴメンナサイ！　これにめげないでお便り送ってね！

宛先：〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル
コンプティーク編集部ＫＥＩＫＯ組ソーサリアン班係

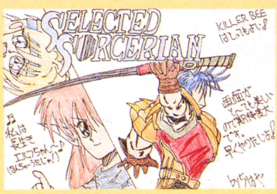


魔法のアイテム屋WIZ・魔法リスト ［頭文字S編］

※東京都・山下重明くん／愛知県・片幸里くん／神奈川県・RYOFUくんの情報を元に作成しました

名前	MP	値段	使ったときのグラフィック	火	水	木	月	太	金	土	効果
SALAMANDER	45	6000		3	0	0	1	0	2	0	火の精霊（サラマンダー）を召喚し、敵を6000度の高熱で灰になるまで焼きつくす魔法。８方向に誘導弾を放ち、敵に当たると燃えカスとなって残る。とても強力な魔法だが、消費ＭＰが45と多いのがちょっとつらい。
S HEAL	0	600		0	0	0	0	0	0	0	体力を回復する魔法。閃光と爆音を発する通常のHEALとちがい、静かに効果を発揮するタイプである。MPを消費しないのでとっても便利。『ピラミッド ソーサリアン』の隠れアイテム「回復の盾（指輪）」と同じもの。
STRANGLE	25	3900		3	0	0	0	3	1	0	敵に光の帯をまとわりつかせて締めつけ、窒息させてしまうという魔法。発射された光の帯は、ある一定の距離まで行くとブーメランのようにもどってくる。貫通能力を持っているのでそれなりに使える。
STREAKE	2	48200		6	0	0	0	3	0	0	前後に３本ずつ、短い光線を放つ魔法。ＭＰ消費が少ないので連発することができ、貫通能力をも持っているためかなり使える。ただし、火と霊に属するモンスターに対しては効果がないので、注意すること。
SULFATERAIN	25	1000		0	1	2	1	0	0	0	特別な雨雲を呼び寄せて、敵めがけて硫酸の雨を降らせる魔法。霊、風、水、火、地のすべてのモンスターに対して効果を発揮する。ただし、一撃必殺の魔法ではないので、あまりあてにしないほうがいいだろう。

イラストコーナー



◀京都府のちはやくん。もうプレイしてくれた？



◀東京都の露命るしさん。金のつぼがオシャレ♡



▲北海道の神崎あやさん。毎月たくさんありがと！



▲東京都の難波すっとねさん。コラコラコラコラ


▲埼玉の八重場ひかるさん。ドラゴンが♡

ドラゴンコミックス版ソーサリアン第７弾！
「呪われたオアシス」 沢田翔
12月15日発売!!　角川書店490円（税込）



大募集!! 『セレクテッドソーサリアン』の「ソーサリアンファンクラブ」で投稿を募集いたします。イラスト、情報、お便りをドンドン送ってネ♡　採用者には豪華プレゼント（!?）が出ます。宛先：住所は編集部と同じで「ソーサリアンファンクラブ」係としてください。



エメラルドドラゴン

How To Win

●バショウ・ハウス ☎03-219-6123 ●PC8801SR以降／8800円（税別）

少々発売が遅れヒヤヒヤ。付録で期待を高めたわたしとしてもおもわずゴメン！ でも、期待を裏切らない内容だから許せ。今月からHOW TO WIN に進出、ストーリーも中盤へ。人間ながら魔軍についた敵役オストラコン男爵も登場だ！

アーパスの砦(とりで)を越えて新たなる地へ

魔軍のヨロイを借りて身につけた一行は、再度、アーパスの砦(とりで)越えに挑戦することにした。砦の門で見張っている魔軍の兵士たちの前に、ドキドキしながら立つ。ふー、よかったあ。味方だと認めて、あっさり通してくれたぜ。どーも、どーも、お務め、ご苦労さんですって感じで、そそくさ通り抜ける。中がどうなってるのか見てみたいところだけど、正体がばれないうちにわきの通路から出口へ向かったほうがいいだろうなあ。お、こちらにも兵士。おもわずドキッとしたせいか、正体がばれちまった。しょうがねえ、戦いだ！

♪入口はよいよい、出口はこわい♬



◀うひゃひゃっ。だまされた、だまされた。魔軍のヨロイの効果であっさりと通してもらえたぜい！



◀あっさり通れた入口と同じようにいくと思ったら、そうは問屋がおろさなかったか……。鋭い奴！

今月のマップ



今月のパーティ紹介

先月バギンが消え、4人になってしまったパーティ。そのうえ今月はハスラムまで……。でも、かわりに野性味あふれるヤマンが登場するぞ！

アトルシャン



仲間にドラゴンの正体を見せたが、誰もそれを気にしたりする者はなかった。同じ敵に向かう仲間だもんね

タムリン



いまだ体力では劣るものの次第に魔法の腕を上げて、戦いにおいても頼もしい味方になってきましたねえ

ハスラム



この地唯一の王国エルバードの王子。遊び人も、国家の危機を迎えて、すっかりまじめになってきました

ファルナ



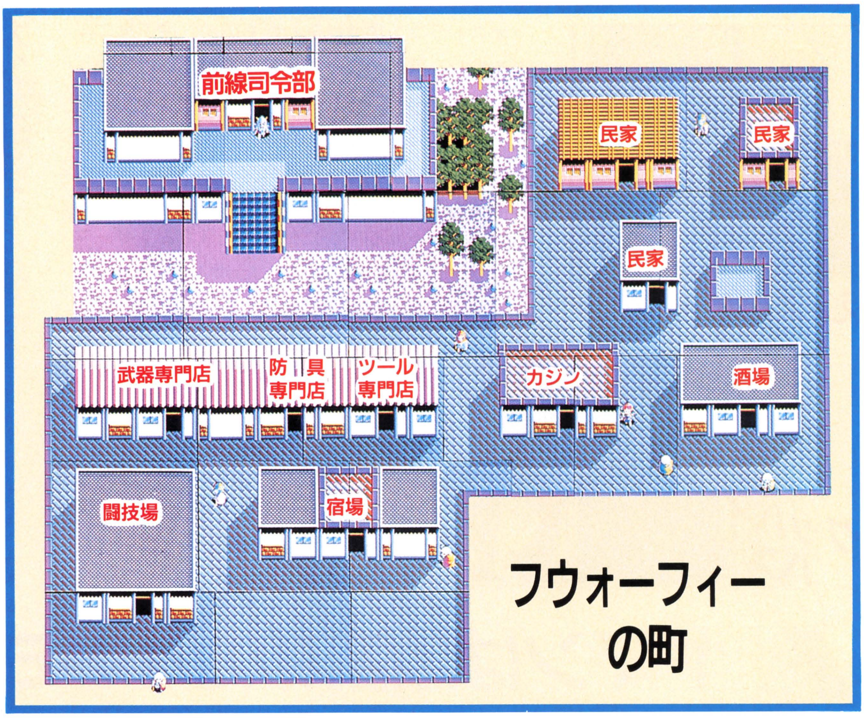
王室付きの女魔導士としてただ単に王子のお目付け役でついてきたものとばかり思っていたのに……

ヤマン



今月のニューフェイス。戒律を重んじるダードワ族の酋長の息子。弓の名手で、方向感覚抜群の名ガイド

つひにオストラコン男爵お目見え！

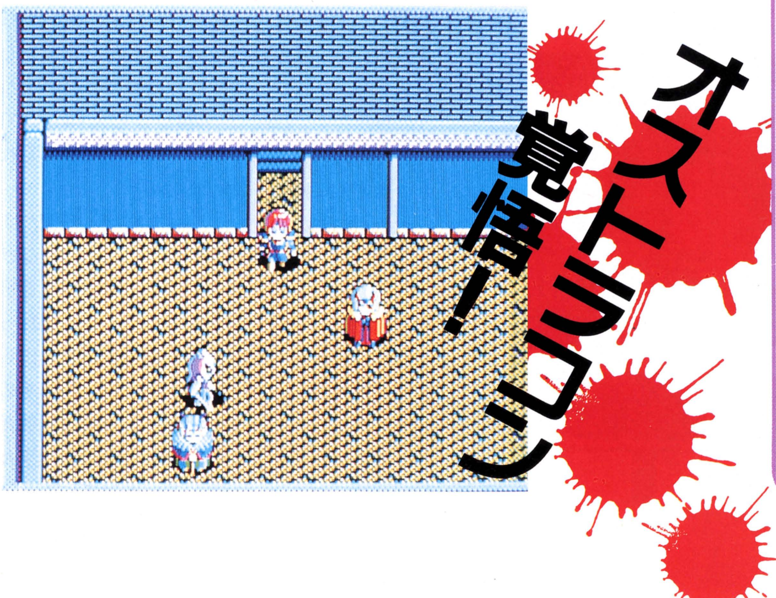


なんとかアーパスの砦は抜けて、フウォーフィーの町にたどり着いた。バギンが向かったナナイの村へはまだダードワの森を抜けなければ行けない。まずは、疲れた体を休め、この町のホスロウあてに頼まれた手紙を届けよう。

この町にはレジスタンス軍の秘密基地と魔軍の前線指令部がともにあって、いつ、何が起きても不思議はない一触即発の状態。このところ毎日のようにレジスタンス狩りが行われているらしい。それでも、住人の日々の暮らしは流れ続けている。店屋は繁盛していて、武器、防具、ツールの各専門店は、なんとイシュバーン随一の品ぞろえ。ちょっと高いがぜひ買いたいのがワラムルの秘薬。敵も強くなってきたし、いちどに大幅に体力回復できるこの薬は必需品。このほか、カジノや闘技場も楽しい。うーん、敵を目前にこんなことしてていいのかな？　と思ってたら、やっぱりファルナがグズグズするなだって。

さてさて、レジスタンスの指導者ホスロウとやらはどこにいるんだ？　ま、酒場で1杯やりつつ考えるか……と、おおっ、ラッキー！　こんなところで会えたぜ。初めまして。で、さっそくですが、お願い、ダードワの森の抜けかたを教えてください！　と頼んだら、なんと前線指令部に乗り込み、ダードワの酋長を助けるはめになっちまった。ホスロウ率いるレジスタンス軍が敵の主力をおびき出しておいてくれるとはいえ、ひえっ、たった4人のパーティでやるにゃ、こいつぁ大仕事だ。ファルナたちから聞くと、オストラコンというのは、エルバード軍にとって、にっくきカタキらしい。これは世紀の対決となるかもしれないな。いまできるかぎりでの装備を整えて、ワラムルの秘薬もたっぷり仕込み、いざ、参らん！

指令部の門番くらいは軽くいなして、奥へ、奥へ。待ちかまえる魔軍兵士たちをけちらかし、グイグイ進む。おや？　ここが指令室かな？　偉そうな奴らが3人並んでいるぜ。お、奴こそウワサのオストラコン！　ここで会ったが百年目とばかりに、アトルシャンはいきなり斬りかかっていった……。



今月のチェックポイント

魔力をもつモンスターと戦うときはご用心！

今月あたりから、敵も一段と強くなってくる。とくにボスキャラともいうべき奴らは高等魔法を使う。やっかいなのは、つぎつぎと部下を生む魔法だ。戦えど、戦えど、わが暮らし楽にならざり、じっと手を見……ている場合じゃないって！　まずは、ボスに近づくのにじゃまにならない程度までザコをかたづけよう。そしてつぎに全員の攻撃目標をボスに定めてねらい打ちだ！



別れ…そして新たなる仲間との出会い



え! エルバードが?

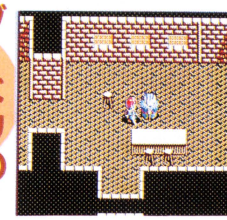


グッバイ、ハスラム…

オストラコン男爵は逃(のが)したものの、魔道鬼エルムを倒し、目的のダードワの酋長救出には成功した。しかし……こらー！　じいさん、せっかく助けてやったのに、お礼もいわんと行くんじゃない！ブツブツいいながら、ホスロウのところに戻ると、とんでもないニュースが届いた。オストラコンめ、なんと、アトルシャンに斬られたうらみをザーマ砦のサダ司令官にぶつけたんだ。ザーマの砦が、エルバードがあぶない！　ハスラムはひとりエルバードへと旅立った。

いまやパーティはたった３人。だが、感傷にひたっている場合じゃない。一刻も早くナナイの村へ行かなければ……。ところがダードワの酋長は戒律をたてに断わる。このガンコモノめ！　だが、息子のヤマンはちがった。父に、戒律にそむいてまで、われらの力になろうと申し出てくれたんだ。

ダードワの酋長はガンコモノ





コンニチワ、ヤマン

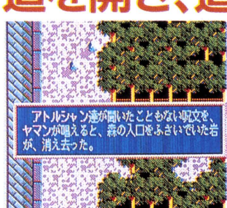
ヤマンは最高のガイドさん！

ヤマンの案内で村を出て、森の入口へ。道をふさぐ岩はヤマンの呪文で消し飛んだ。ダードワの森は深い。やはり道案内をしてくれる者なしで、ここを抜けようとするのは無謀(むぼう)だった。分かれ道にであうと、そのたびにヤマンがどちらへ進めばいいのか、きちんと教えてくれる。さすがにこどものころから、森について父親にたたき込まれてきたというだけのことはある。ふつうのひとが知らない森の中の抜け道も知っている。

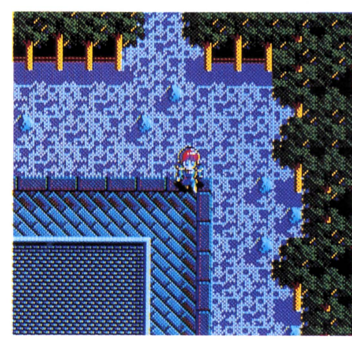
やがて、まもなくナナイへ着こうというころになって、突然、ヤマンが話があるといいだした。それは、ナナイを禁断の村としたダードワの戒律の裏話。ヤマンが、戒律にそむくことは死を意味するというダードワの掟(おきて)をあえて破ったのには、それ相応の理由があったのだ。うーん、ヤマンのいかにも若者らしい、潔癖(けっぺき)で、ひたむきな心はよくわかる。だが、彼の父も、酋長として一族を護るために、にがい思いを心に抱きつつ、そういう決定をしたのではないかと思うのだが……。（ま、この裏話がどんなものであったのかは、キミ自身がゲーム上で聞いてくれ。キミはどんな感想を抱くかな？）

ナナイの村に着いた。小さな村だ。宿屋が１軒あるだけで、店もありゃしない。こんなひなびた村で、魔獣ゴーメズのいけにえに捧げられる日をただ待っているこどもは救われないぜ。親だって、かわいいわが子をモンスターなんぞに差し出したくはなかろう。かつて、子をいけにえに出すのを拒否して逃げだした者がいたというのも当然だ。話を聞きまわると、やはりバギンはここへ来たらしい。待ってろよ、いま、追いかけていくぞー！

道を開き、道を示す

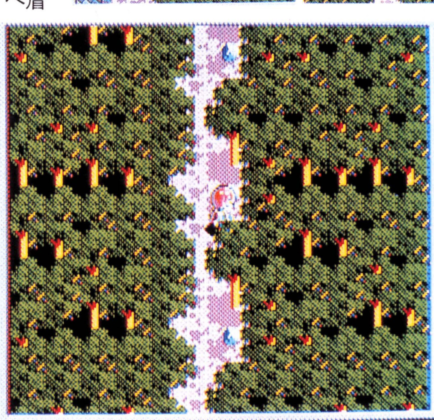






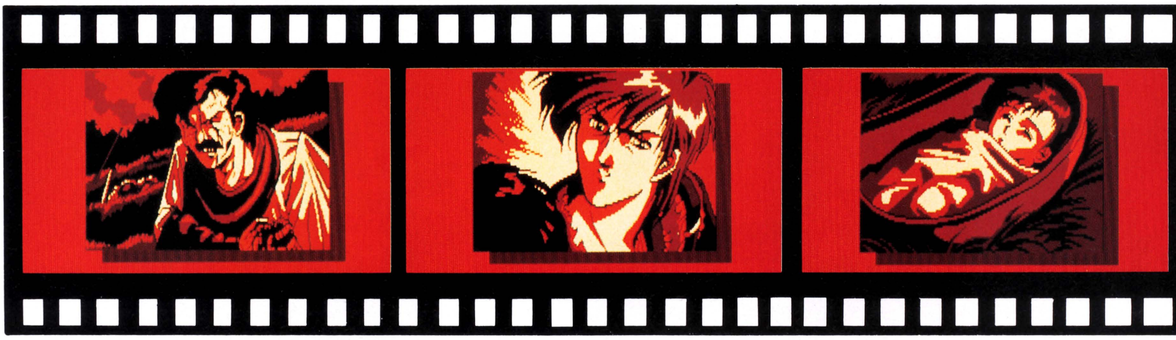
ナナイの村だ！





ダードワの森

バギン、そしてファルナの過去……



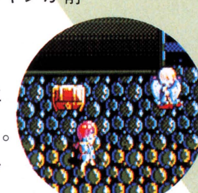
さーてと、ゴーメズの巣はどこにあるんだろうなあ？　ナナイの村のまわりを調べていくと、南に山がある。ふむ、これが怪しいぞ。グルリとまわり込んでみると、洞窟がポッカリと口を開けている。よーっしゃ、入ってみよう。げげー、ヤマンのいうとおり、中は複雑に入り組んだ迷路になっている。

ナナイの村にはテントが売ってないから、いっきに迷路を攻略しようとするのはむちゃというもの。マップを少しつくっては、村までひきあげて戦い疲れた体を宿で休めたほうがいいだろう。さいわい、村とは近いし、この洞くつには金がたっぷり入った宝箱がある。ゆめゆめ往復の手間や宿代をケチるべからず。パーティは、村と洞くつを何度か行ったり来たりして、ようやく洞くつの奥深くまで入り込んだ。

ややーっ！　あそこにいるのは……。バギン！　アトルシャンたちが気がつくより早くファルナが駆けよった。ええーっ!?　お、お、おい、ファルナ、おまえ、いま、いったい、なんていった？　ウソでしょー！　知らなかった、知らなかった、知らなかったぞー！　そんな重要なことをいままで隠していたのか？　まるで気づかなかったボクらってバカー？　ぼうぜんとするアトルシャンたちに向かって、バギンが静かに語り始めた。それはいまから20年以上も昔の話。ファルナも知らなかった意外な事実がつぎつぎ明かされていく。うーむ、バギンそしてファルナと魔獣ゴーメズとの間には、そんな因縁(いんねん)があったのかあ。

よーし、こうなれば、なにがなんでもゴーメズを倒してやるぞ！　パーティひとりひとりがそれぞれの思いを胸に、魔獣へ立ち向かう決意を新たにした。おーい、出てこい、ゴーメズ！　ファルナも大いなる力を得たことだし、わがパーティみんなの力を合わせれば、必ず仕留められる。さー、さー、早く出てこい。なんだ、恐れをなして逃げたのか？　え？　お？　うわー！　いきなり不気味なうめき声が洞くつの奥深くから響いてきた……。

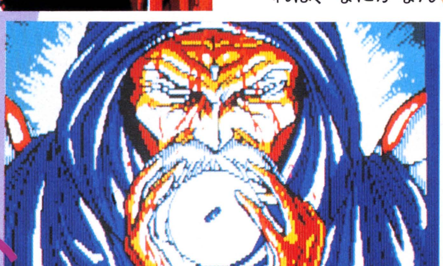
バギン発見！

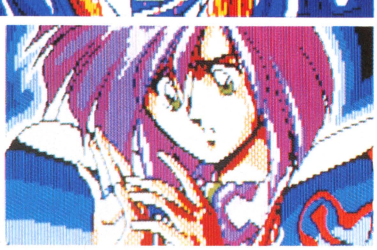






バギンからファルナへ……





でたな、ゴーメズ!





How To Win

●光栄☎044-61-6861● PC9801シリーズ(98/Uを除く)88VA/14,800円(サウンドウェア付17,200円)(税別)

WWIIGame

提督の決断

～狂乱の太平洋～



「四谷提督さんおしえてください。どうしてただのケンカがHow to winなんですか?」(栃木県・佐々間健次)――いい質問だね健次くん。それはね、これを読むと、ふたりみたいにアホな大人になっちゃったら人生おしまいだな、と学べるからだよ。今月もまたスチャラカだよ

秋葉原VS四谷の和平会談またもや決裂!

米国国務省から「時と場所を選ばれたし」と申し出があったのは、つい数日前のことだった。太平洋各地で火ぶたが切って落とされてから、かれこれハレヒレホレで半月が過ぎ、この前の会談の「怒り」も冷めただろうから、再び和平会談をしようというのだ。秋葉原も「よーし、今度こそ原稿料7割を勝ち取ってくるぞ!」とすぐ快諾。こうして第2回日米会談は、料亭「市ヶ谷食堂」で行われた。皇居外堀のそばに建つ厚焼きたまごもニシンの塩焼きもある都心の高級料亭である。

和やかな雰囲気で始まった会談も、あらかた料理が出揃ったところでいよいよ本題に。まず、杯を傾けながら四谷が静かに言葉をならべる。

「どうかな。この辺でおたがい意地を張るのをやめて、5分5分の山分け、ここの料金そちら持ちで手をぽーんと打ちたいんだけどさ」。

まぐろの刺身を、アーンと開けた口に入れようとした秋葉原のハシが止まった。「オッサンいまさらそれはないんじゃモグモグ……ない。こっちはシンガポールもバンコクも持ってるんヨ。モグモグ……原稿料7割ラインはわが国の譲歩できる最低条件なのだ」

なんとブロントザウルスのような高慢な態度。四谷の顔色がサッと変わった。しかしここで怒ってはなんのための和平会談。すみやかに交渉まとめねば、師走を暖いコタツで過ごせぬではないか。耐えるのだ四谷。ガマンするのだドクター、と自分で自分を鼓舞(こぶ)するヤツ。

しかし「……ん、では7割はやれんが5割5分で、ここはワリかんちゅうのは……」と四谷が言い終わるまえに秋葉原は「7割&ここはゴチ」とキッパリ。ここにいたり、クルマにひかれたネコのようにおとなしい(死んでんだよ!)といわれる四谷でも、堪忍袋の緒が切れてしまったのだ。ブチッ。

「バーロー下手にでてりゃ雷門。なにをぬかすか佃島。でけえ口たたけるのもいまだけだって一の、ゲームに勝ってわからしてやるかんな。ケッ」

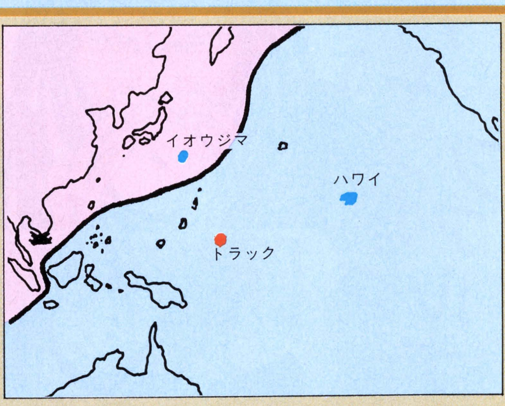
会談決裂だ! ガン飛ばしたふたりは席を立つと、後ろから止める声もふり払って飛び出していったのだ。

「お客さーん。お金払ってってヨー」

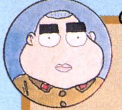
戦況ボード

秋葉原海軍、シンガポール クアラルンプール、バンコク占領

原稿料をかけて日米に分かれて対戦することとなったアホなふたり。先手を取ったのはヤンキー四谷米軍だ。シンガポールに援軍として到着したレパルス英艦隊を使い、サイゴンに突然上陸を始める。しかし秋葉原日本軍も負けていない。第1、2、3艦隊でシンガポール、クアラルンプール、バンコクを攻略し、しかも途中、マニラに向かうレパルス隊を捕え、戦艦を2隻ほか全艦船を撃沈するという大勝利。だが米軍も、手薄なイオウ島、マーシャル島などを次次と落とし、中部太平洋での地上げをしていた。



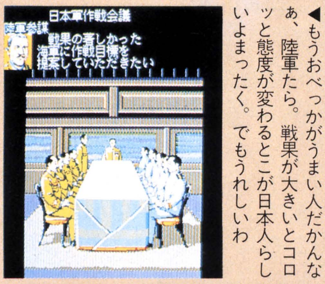
▲緒戦の大海戦や潜水艦の活躍で、米軍は大型艦を次々と失った。しかし、基地数では日本軍を大きく上回っているのだった



ウー遊び疲れたヨ。呉へ帰って出直しだ

シンガポールの酒地肉林のおかげで3キロも太ってしまった。それに各空母とも連戦で飛行機数が激減。お茶漬けが懐かしくなったボクは、母港、呉へ帰ることに決め、さっそく2、3艦隊の司令にも帰還命令をくだしたのだ。だが、お土産（もち、木刀と三角記念旗(ペナント)さ）を買って乗船したら、なんと燃料がなくて動けない。こらこら山本、燃料ぐらいケチらんとバーンと入れておけよな。なに基地へ補給指定してないからできなかったたどと。しょうがないせめて第1艦隊だけでも先に帰すため、近くの港を回って燃料集めだ。あ一情けなや。おかげで、呉にもどれたのは17年の1月10日。お年玉ももらいそこねてガッカリ。

入港とともにさっそく作戦会議を要請されたボクは、優秀な成績を盾に大演説。「あのイオウ島を奪回し、そのへんをチョロチョロしているハエみたいにうるさい敵機動部隊をおびきだしてたたくのが次の作戦のスシ（主旨？）でありましゅ。こんどはウマイもの食えないが、軍人たるもの腰回り95はイカンガー」……シーン。司令部隊の士気が15下がった。

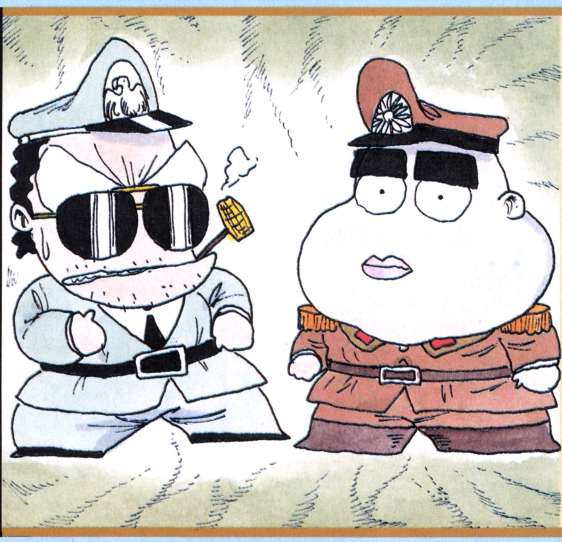


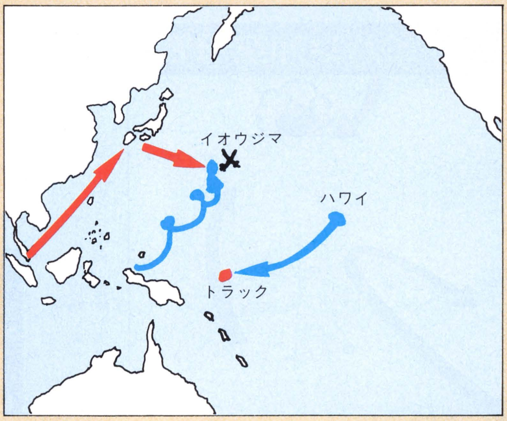
◀もうおべっかがうまい人だかんなぁ、陸軍たら。戦果が大きいとコロッと態度が変わるとこが日本人らしいよまったく。でもうれしいわ



▲17年となり新造艦が戦列に加わったぞ

作戦経過中道レポート





▲日本軍の挑戦的な作戦が、ついに両軍機動部隊の激突を生んだ。勝った方は、前半戦のイニシアチブを握るのは必至。ダメージも相当大きなものになると予想される



根回し成功、陸軍をパラオ作戦に誘導

シンガポールあたりにボケ提督がいるうちに、次はどこを攻めるべきか？　地図を見ながらニミッツと朝まで討論会。結果、パラオやサイパン、テニアンといった中部太平洋の島か、それとも南の拠点トラックということで意見が一致。さてと、じゃああとは会議にかけるだけだ。だがこれがオロナイン難航。どれを選んでもノーばっかり。バカヤローッ。あんまり反対すっと大島渚になるぞ！

前回の成績がよくない（たしか58点）からだろうけど、なんとかこちらの狙いどおりの基地を陸軍に提案させられないだろうか。知恵をしぼったあげくに打った手は、既成事実をつくってしまう方法だ。会議で許可がでるまえに、艦隊をパラオに派遣してしまった。はたしてこれがうまくいったのか、陸軍からパラオ案が提出されてきた。しめしめうまくいったぜ。気が変わらないうちに賛成して、そそくさとひきあげる。

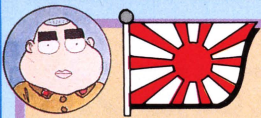
下準備がすんでたおかげで、16年のうちにパラオを落とすことに成功した。これで中部で残るはサイパン、テニアン、マーカスの3島だけ。次の目標はその南のトラック島だ。



▲根回しが効いたのか思い通りの作戦案



▲ふだんは平和な島も、いまはパラオ地獄島



ヤリーッ!　敵機動部隊を発見したぜ

会議から帰ってくると、次々と艦隊入港の知らせが届く。ごくろうごくろう、さっそく補給・修理を受けて、出撃命令に備えとけよ。

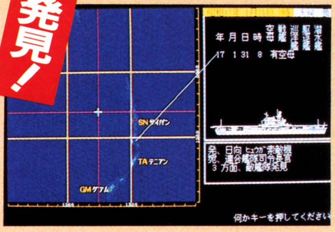
でもどうしよう。終わるの待ってたら、四谷ハエ機動部隊がブンブン飛び回っちゃうしな。山本からの報告では、パラオも落ちたそうだし、このままじゃいけない、アアン、アアン……おっとシンガポール・パブでのカラオケのりが抜けてないワ。オーシここは一発、第1だけでいってみっか。空母4隻あるしな。

つーわけで、コンビニでおにぎりとか梅せんべいを買いこんで出港。こんどは近海だからすぐ着くので遠足みたいだ。イオウ島ヤンキー航空隊には少してこずったが、どどーんと戦艦の艦砲射撃をくらわして上陸すればホホイのホイさ。オロカモノめ。歓喜歓喜。ハッハッハッ。

ん、なんだ山本、なにか用か。メシか、せんべいならやんないぞ。



◀奪回成功！ しかし、それは崩壊への前奏曲にすぎなかったとは秋葉原も知らない



「司令官。サイパンの索敵機から報告です。空母を伴った艦隊がグアム沖を北上中だそうです！」

ナニーッ。ついにノコノコ出てきたなオンボロ海軍め。全航空機隊、攻撃準備に入れ。でもってお湯を沸かせ、夜食のラーメン食うぞ！　明け方に出撃だ！　……が、しかし。



◀第一次攻略隊と交代にサイパン攻略に向かった米第2機動部隊が、反撃に出た日本第一艦隊と激突した

▶▼この2隻は近代空母として設計され、次世代の日本海軍の核となるべき空母だったのだ。あーもったいないよー

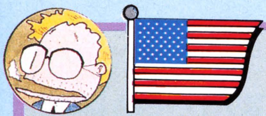




赤城が…ヒエ〜悪夢の3分間だ〜!!

▼たいした反撃もできず沈められていった旗艦・赤城。艦隊司令の井上は、秋葉原の代わりに責任をとって艦と運命を共にしていく





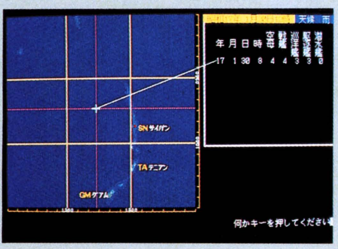
ガンバレ第3艦隊。アホに負けるな

全艦隊をハワイとソロンに分けてしばらくは完全休養を決めこんだ。どーせ、むこうも補給で動けまい。会議を開き工業力アップ、戦闘機の量産をする。あいかわらず陸軍は高圧的な態度を変えていない。オーNOだと、あーその仰々しい大袈裟な動作をヤメテクレーってば。

気力・体力充実、24時間働けますかとなったとこで第3次攻略戦ートラック急襲に出港だ。じゃまなコレをかたづければ、太平洋の半分はアメリカのもん。また第4重巡艦隊をテニアン攻略へ派遣。ま、こっちは適当にと思ったら、エーン、上陸部隊が全滅したよ。アホ！　代わりにエンタープライズの第3艦隊を送った。ところがこれがひょうたんから駒。敵大機動部隊と接触したのだ。と、いってもあとは艦隊司令のフレッチャーにまかすしかないんだけどね。ヤレーヤレー！　かっとばせェ、かっとばせェ、エンタープライズ！

負けたらヨーロッパに左遷だぞ、とビール片手に応援だーい。

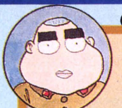
おっと、こっちも仕事があった。トラックはさすがしぶといワ。守備隊もいっぱいいるし、しばらくは張り付きだな。じゃあアキちゃんが負けるとこでもじっくり観戦すっか。



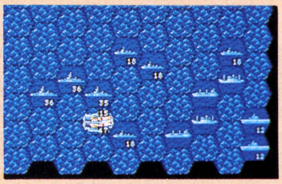
▲大勝利に結びつく一報。索敵は大事だぞ



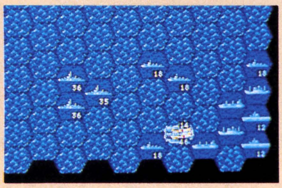
◀南太平洋へ進出する中継基地として、日本軍にとっては地理的にも戦略的にも大損害



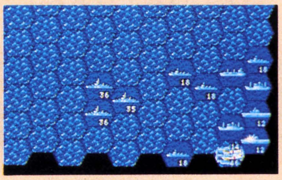
日本軍大損害



▲雨あられの対空砲火をかいくぐって、逃げる空母に迫る加賀攻撃隊



▲タンカーや輸送船は装甲が0のため攻撃を受けると一発で沈んじゃう



▲ズドドーン！　ヨークタウン甲板上に爆弾がサク裂。見たか戦友よ！

攻撃隊を８時に飛ばしたんだけど、なんと艦隊を発見できず帰ってきた。あ一神様それはなかとネ。索敵報告が古かったんだな。さらに悪いことに、頭にきてズルズル、ラーメン食いながら次の攻撃準備をしていたら「敵機来襲！」だ。ヤメチクリー。ああ、赤城に瑞鶴と翔鶴のブラザー空母に爆弾命中。やめろー、いじめないでくれョ。結局残ったのは加賀だけだった。シクシク。えーい、こうなりゃ、艦隊戦だ。戦艦隊を編成して、敵がいそうな海域にズンズン突撃すんぞぃ！

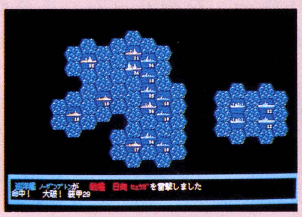


艦隊戦も圧勝



えらいぞ。奇襲をかけて空母３隻撃沈の大戦果をあげたじゃないか。しかもこちらの損害は軽微ときてる。これならいうことなしの大戦果だ。あとは、まだ大破して残っているはずの加賀を追っかけて沈めてくれれば、バンザイもんなんだけどな。このあたりは歯がゆいなぁ。

夜になったら敵は捨て身の戦艦で突っ込んできた。一瞬ギクッとしたが、うまく空母は離脱できたし、レーダーのおかげか沈没艦もでなかったしホッ。危ないからも一帰ろう。そろそろ第2とかも出てきてるかもしれないしな。むかしから深追いしてケガをした話はよくあるからな。トラック攻略も無事完了したことだし。早く帰ってＣＮＮで、もーいちど空母戦見ながらアキちゃんに国際電話かけようっと。楽しみだわ。

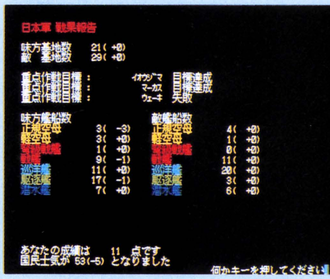


▲ゲッ、米軍重巡が電撃をしてきたぞ。そんなの戦史に載ってなかったョ～

ラーメン食べてる間に　空母3隻を失った日本軍は勝てるのか？

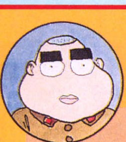
ども、日本軍の番頭の山本五十六です。帝国海軍ファンのみなさん、うちの親分がアホやりましてすいません。わたしがちゃんとモニター見てれば、こんな悲惨な海戦にはならなかったんですが、親分の頭で隠れてよく見えなかったうちにすべては起きてしまったんです。それにいま考えると、ラーメンつくってる３分間に索敵を出すべきでした。あすこでお湯さえ沸かしにいかなければ、せめてパンかおにぎりにしてれば、といまも悔んでいます。

でも、まだ空母は残ってますし、十分戦える力はありますから安心してください。あと問題は、ねぇ、親分なんだけど……。ナンダナンダ山本。今日はムシャクシャするから、ラーメン３杯食って、カラオケ30曲唄って、ビッグマック10コ食べて、ドクターペッパーのイッキ飲みして帰るゾ、だって？



▲空母数ではまだ互格。本当の勝負をつけるのはこれからだ、っていう強がりもわかるなぁ

これも宿命？　今月のホットラインののしり合い



秋葉原



Dr.四ッ谷

トゥルルルルルルウ……ガチャ。

四「ハローエブリバディ。アイアム金髪ネーチャン四谷。ア・ユー・オタンチン・秋葉原？」

秋「えーいニセ外人め。しっかり日本語で話せよナ。なんだよ」

四「やーい、空母３隻沈めてやったぞ。これでオマエに勝ち目はないことがわかったろう。ザマーミロ」

秋「うっせーな。あんたが沈めたんじゃないだろう。コンピュータがやったんだろう。威張るなよな」

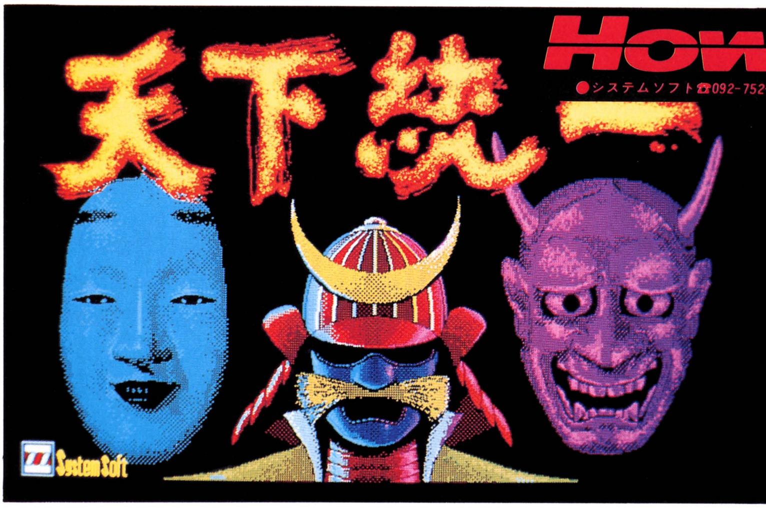
四「そんなこと関係ないもん。勝ちは勝ちだい。いま『イース』のビルと戦勝記念で飲んでるんだゾ」

ビ「ハーイ、アキハバラ。ユーは、ベリーアホね。でもネバーギブアップよ。ドントマインドよ」

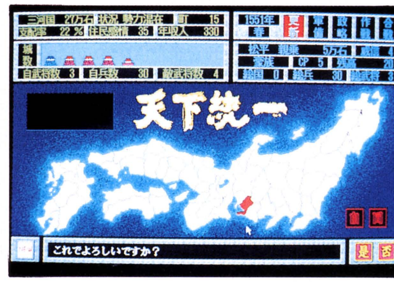
秋「くそーこんなピノキオ野郎にまで励まされるなんて、くやじいョ」

四「ヘイ、ビル。さっき２人で練習したヤツいくぞ。せーの『勝ってハナ、ターカダッカー！』ギャハハハ」

●システムソフト☎092-752-5262●PC9801シリーズ（98/Uを除く）9,800円〔税別〕



今月の主役はだれ？



それにしても『天下統一』にはハマる。危険なSLGである。巷にも『天下統一』をやりこみ、家屋敷は人手に渡り、一家離散のうきめを見たっていう話が続々と寄せられている。筆者にしても上野の山内上杉に続いて、今月はついに三河・松平に手を出す有様となった。ううむ、恐ろしい話ではある！

積年の疑問、三河・松平は生き残れるか!?

さて、と。今月はいよいよ三河・松平でプレイしてみたい。松平家は、後に家康が出て、大名中もっともメジャーになった大名だが、『天下統一』の初期設定では吹けば飛ぶような弱小の身の上。思えばわたしが初めて織田をプレイしたときのこと、怒濤（どとう）のごとく押し寄せる今川を横目に、「さぞかし三河は大変だろうなあ」なぞと詠嘆（えいたん）したものであった。このゲームでの東海地方の情勢は、何といっても駿河・今川の西上が鍵。相模・北条、甲斐・武田との同盟を背景に、（理不尽なほどの）圧倒的な戦力をもって進撃を開始する。遠江・飯尾氏はいってみれば、義元に捧げられたいけにえのようなもの。（わたしの経験では）残念ながら望み薄。で、続いて三河・松平となるわけだが、コンピュータが担当する場合、これも必ずといっていいほど「戦場の露と消える」。織田だけが辛うじて生き残るパターンが一般的。でもこれではせっかくのゲームがおもしろくならない。弱小勢力を成り上がらせることが『天下統一』の醍醐味なのだ。先月の上野・山内上杉の例のように、武田の侵攻を受けながらも生き残った例もある。三河・松平にしても同様、ネバれば勝利も夢ではない。しかも武田の錚々（そうそう）たる武将と比べれば今川はまだ甘いのでは――と信じつつ、三河・松平の命運をこの身に背負ってみたい。家康が世に出るまでは、死んでも死にきれないことでもあるし。というわけで、まずは次ページからの「傾向と対策」を読んでみて欲しい。

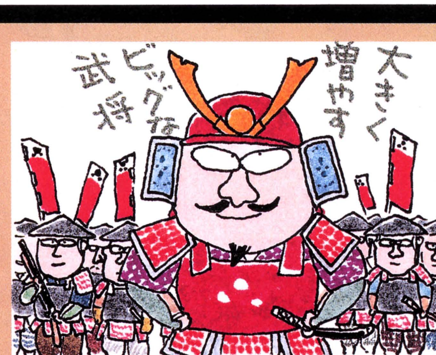

▲何ということもないが、オープニングである！


▲干ばつである。極めつけの不幸である。合掌


▲鉱山が発見された。ゴールドラッシュやなあ！

合戦に勝利するための鉄則なのだ！

戦力の集中、これこそが「合戦に勝利するための鉄則」の壱である。まだ限られた兵力しか持たないうちは、戦力の分散を極力避けて、これと決めた1人の武将に兵を集中する。そうすれば合戦時に全体から見てこちらの兵力が劣勢であっても、増強された部隊を突撃させて、敵を打ち砕くことができる。ただし、そのためには突撃部隊は（犠牲を恐れず）ひたすらに前進を重ねることが必要。また、武将の軍事能力は一定の水準（最低でも6以上は欲しい）を満たしていることが条件となる。くれぐれも要注意のこと！



 イラスト／中野　豪

三河・松平を勝ち抜くための傾向と対策

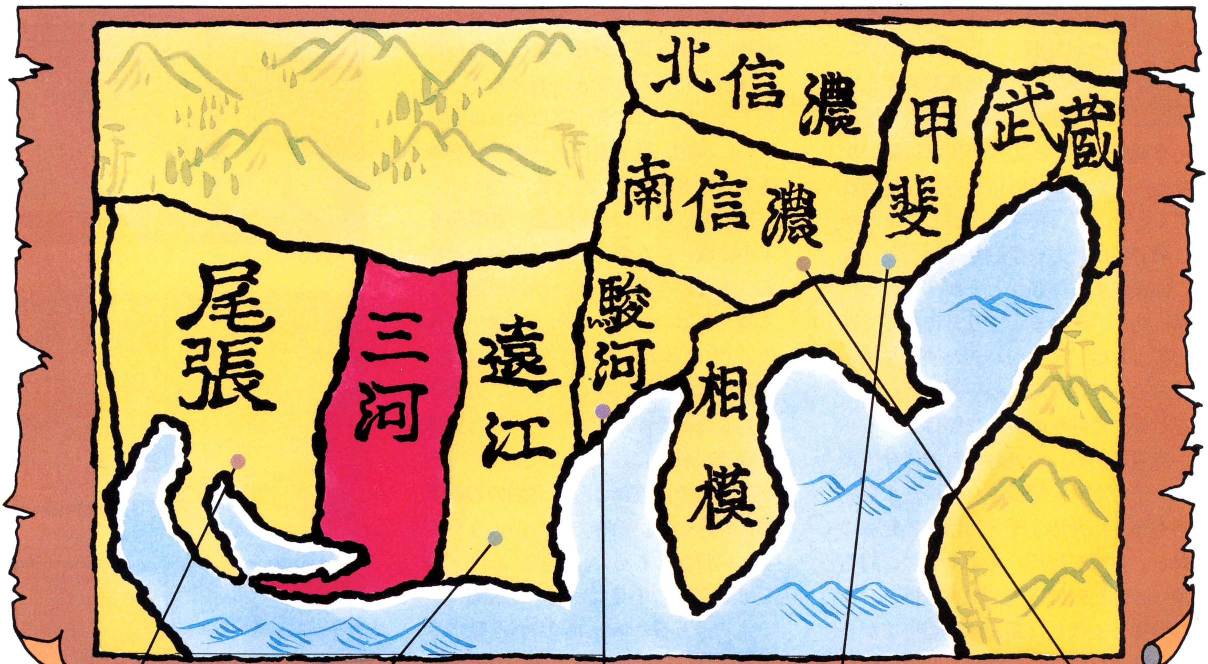
1511年、三河の状況には、非常に厳しいものがある。松平親乗6万石。中央の岡崎城に兵力3千を有するものの、国内の敵は（総勢6千の）一向一揆が野田、吉田に拠点を築く。また、東には水野、長篠城には菅沼氏がいる。このうち最初に目標とすべきは、刈谷城の水野氏だろう。攻撃は、犠牲を恐れず、敵が籠城したら力攻めしてでも城を落とすべし。また季節毎の徴兵は必ず1人の武将を増強することに専念すべし。親乗を含めた3人の武将の中では、軍事力の点からいって松井忠次あたりが最適だろう。戦闘に次ぐ戦闘で、まとまった兵力を確保するのはなかなか難しいとは思うが、今川の大軍は目前に迫っている。だいたい順調にいっても国内を完全制覇するより先に、敵が野田城あたりに雪崩こむのは避けられない運命。左ページに示した「合戦に勝利する法」を参考にした一点集中攻撃を行ってなんとかしのいで欲しい。そのうち内外の情勢が変わってこないとも限らない。勝利を祈る！



▲強敵、難敵がひしめく三河1551年の情勢である。一向一揆の戦力は、それぞれ3千ずつとなかなかに手ごわい。越中・富樫とまではいかないが、一向宗には悩まされるなあ！

駿河・今川の動向に注目せよ！

東海の情勢は今川義元を中心にまわっている。駿河・今川にとって、同盟関係が崩壊しない限り、西上は必然となっているからだ。東海の他の大名を担当する場合、今川をどのようにくいとめるかが序盤の課題となる。



尾張	遠江	駿河	甲斐	南信濃
織田信長	飯尾賢連	今川義元	武田信玄	小笠原長時
豪族	豪族	豪族	小大名	豪族
軍事………10	軍事………5	軍事………6	軍事………10	軍事………8
内政………14	内政………2	内政………16	内政………15	内政………4
武将………2	武将………1	武将………6	武将………8	武将………0
東海の基本は今川か織田。でも国内統一は結構骨である	遠江の豪族。生き残る望み薄し。気の毒な人ではある！	元祖「海道一の弓取り」である。台風の目というべきか？	信州に伸びる。優秀な部下は大名中ダントツに多い。強敵だ	哀れなるかな、小笠原。序盤早々に武田に食われてしまう

イラスト／渡辺天留子

1551〜1552 一向一揆の早期鎮圧をめざせ！

非力である。1551年当時の三河・松平は（絵に描いたような!?）非力さである。勇猛な「三河侍」のお国柄というから内心期待していたのだが、いざフタを開けてみれば、ごく平凡な武将ばかり。軍事力の最高が「６」の松井忠次。

以前プレイした上野の山内上杉には長野業正なる猛者がいたが、ここ三河では夢のまた夢。

難易度としては上野以上といえるが、とりあえずの目標は刈谷城の水野氏。松平３千に対し水野軍２千。松井忠次隊が突進し、水野軍を撃破。籠城する敵をなおも追って、最後には強襲をもって緒戦刈谷城を奪取した。この間、野田一向一揆の勢力は比較敵弱体な長篠の菅沼氏１千を攻めたてる。が、ひたすら時を待ち雌伏１年余、松平はついに野田を制圧。この時点で国支配率は50％を越え、敵独立勢力が連合可能となったが、野田を押さえることによって連絡を阻む。次なる目的は長篠である。1552年夏、相次ぐ力攻めによって消耗した松平は総勢２千５百。このままではすでに指呼の距離に迫っている今川軍の前進をくいとめることはできない。もうひと息、長篠城を手中に収めたら、あとは対今川の兵力増強が急がれる。これが52年から53年にかけての所定の作戦だった。



▲刈谷城下の戦い。水野軍敗北の決定的瞬間



▲ようやく15万石に成長。苦しい戦いだった

1553〜1558 怒濤の如く侵入する今川軍！

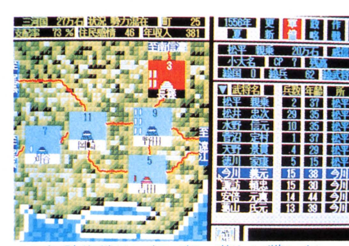
1553年、ついに今川軍襲来す！　今川義元自らが率いる総勢６千の兵力が野田城に襲いかかった。対する味方は松井隊を中核とする３千５百。侵攻を予想してあらかじめ野田に戦力を常駐していたが、ここは決戦するべきかどうか？　迷った。迷ったが、このままジリ貧になって滅びるよりは、イチかバチか決戦を挑んでみることにする。松平軍は雁行の陣をとり、松井隊の突撃に賭ける。

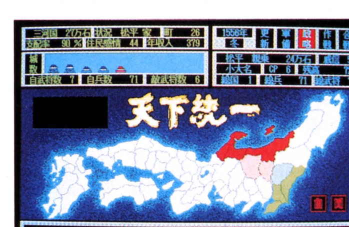
幸運である。松井隊の目前に今川義元２千の軍勢が配備されていた！　先手必勝、松井隊２千５百は、義元隊に対し、突撃を敢行、およそ半数に討ち減らされた敵は後退。松井隊はさらに義元隊と交代した葛山隊に追いすがり、およそ３百を失いながらも回生の勝利を松平軍にもたらした。敵の損失は合戦時に１千５百。退却によってさらに兵を損じただろうから、おそらく３千を下るまい。この先１年ばかりは国内統一に専念、残る吉田の一向一揆を制圧することが可能になった。

1556年、今川は信州方面の進撃路を手中に収め、なおも三河に迫らんとする。すでに吉田の一向一揆は跡形もなく滅んではいたが、代わって今川が侵攻、（右の写真に見られる通り）現在、長篠・吉田が敵の手にある。この前後、強力な後継者が松平家に登場した。徳川家康が齢(よわい)15に達し、成人したのである。家康の登場により、泥沼の難戦苦闘に呻吟(しんぎん)していた味方にも、ようやく明るい灯がともった。現在、三河・松平は24万石の小身ながら、総兵力は７千余。60万石と倍以上の身代を持つ今川軍８千に対し、ほぼ互角の勢力に成長した。反撃だ——！



▲今川の拡大パターンである。決戦が迫る！


▲三河防衛戦は二転三転。苦しい戦いだ



▲上杉・佐竹の東国枢軸。今に見ておれ！



▲吉田城下の合戦。松井隊の突進を見よ！

武田・北条の拡大パターンである!?

今後、武田が南北信州を確保した後、美濃または上野に進出するのが武田の拡大パターンである。一方、相模・北条は武蔵へ進出。これも予想通りの拡大パターン。



北条家



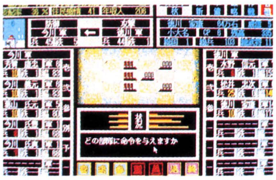
武田家

1558〜1564 ついに今川を滅ぼさん！

1558年、松平軍はついに宿敵今川の本国である駿河へ侵攻。この間、松平家は当主親乗が病死し、家康が後を継いだ。松平改め徳川軍４千４百は、後退を続ける今川軍を追って遠江を抜き、ついに駿河花沢城を陥れた。夏には義元の本城駿府城が陥落した。勢いに乗る味方に対して、今川軍は興津死守の方針を堅持、興津城下で最後の決戦を試みた。徳川軍４千４百に対して今川軍は４千５百。ほぼ互角の戦いといえる。が、合戦は終始徳川が主導権を握った。松井隊２千５百が例によって、突撃を敢行。松井隊の正面を守る義元本隊１千は松井隊の一撃をついに支えきれずに壊乱。あっけない勝利であった。この勝利により、徳川は駿河の８割を手中に収め、今川の死命を制した。５年余にわたる激闘だった。松平・徳川は押し寄せる今川軍をくいとめ、勝利を握った。

▼右上隅に注目すべし。日本の象徴ともいうべき富士の麓でひと勝負といくかあ！





▲毎度のことながら、突撃である。この戦法によって、今川の鋭鋒を切り抜けてきたのだ

1564〜 常勝ムードで今後が楽しみ

1564年、今川はすでになく、一時は相模・武蔵に覇を唱えた北条も、東進を続ける徳川の前にもろくも滅んだ。現在の徳川家は197万石、総兵５万を数える「海道一の弓取り」に成長した。徳川に敵対する勢力をあげれば、まず常陸の佐竹。下総、上総の領有をめぐって、現在徳川軍と交戦中である。また、上杉との数度にわたる戦いにより、すでに昔日の強盛を失ったとはいえ、甲斐・武田も健在である。中央にあっては近江より六角が興り、近畿・北陸の過半を支配する大勢力に成長しつつある。いっぽう中国には尼子、九州には島津、東に目を転じれば前述の佐竹、上杉がそれぞれ近隣諸国を切り取り、勢力圏を築いている。わずか10数年の間に、天下を狙う者は５指に満たない数に絞られている。晴れて天下を統一する者は果たしてだれか？

▼上杉より同盟の誘いあり。まあ、毒にも薬にもならない同盟ながら、声をかけてくれたのがうれしい





▲佐竹の本拠地、常陸に攻め込む。まあ勝敗の行方は最初から決まっているようなものなのだ

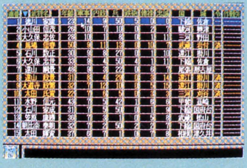
拡張版 読者も言いたかろうコーナー

先月の課題は「キミの好きな武将を（好きな理由を書いて）送ってほしい」というものだった。おかげさまで、多数の葉書が寄せられ、関係者一同、喜んでいる次第である。それでは、と。さっそく葉書を紹介してみたい。大阪府の杉浦クンは、尼子経久が好みとのこと。理由は「天性無欲で正直な人物」を見込んでのことだそうな。まあ、（経久も戦国期に生きた武将なので）本当にそのような人間であったかどうか疑わしいものがあるが、たぶん評判のたてかたが上手な大名だったんだろうね。広島の岡崎クンは浅井長政。彼によれば、長政の「利を捨てて（朝倉との）義理に生きる」姿勢に共感を覚えるという。敗者の美学的見地からのお便りはかなり多かった。千葉の新津クンは大谷吉継を挙げてくれた。負けと知っていながら親友三成のために命を投げ出したその壮烈さ、一種すがすがしいものありだ。吉継は当時の若手武将の中でももっとも政治的センスに恵まれたひとりであったと伝えられる。したがって、何もかも見通していながら敢えて死地に赴いたってわけ。筆者もファンである。

さて、もうひとつとびきりマイナーなのが北海道の山田クン。出たなあ、真柄直隆かあ！

この武将は越前・朝倉氏の家臣で姉川の戦いで壮絶な戦死を遂げている。五尺八寸の太刀を自由自在に操ったというから相当の猛者。真柄直隆の奮戦ぶりについては菊池寛の名著『日本合戦譚』（文春文庫）に載っているのでぜひ読むべし。

というわけで、今月は４通の葉書を取り上げてみた。来月もこのコーナーを続ける予定なので、われと思わん人はぜひどうぞ、なのだ！

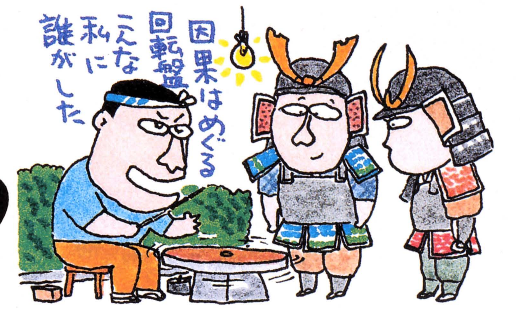


◀今川、武田、北条の遺臣を数多くかかえて、今や徳川家も名門企業になった



読者参加戦国ゲーム

天下統一SHOW 第2回



システムソフト＋コンプティークより豪華賞品プレゼント

先月からスタートした、読者参加による天下をかけた合戦ゲームコーナー「天下統一ＳＨＯＷ」。今月も、戦国の世の厳しさをタップリと味わえるオリジナルゲームを用意したぞ。いざ、出陣！

今回は「戦国回転盤マッチ」で勝負だ。先月の「ジャンケンマッチ」同様、すべての人に均等に天下をとるチャンスがあるぞ。応募方法は簡単。右の表の中から、好きな武将をひとり選んでハガキに書いて、編集部に送ればいい（応募シールも忘れずに！）。たったコレだけで、あっと驚く賞品がもらえるチャンスがキミのものになるんだから、笑いが止まらないってもんだ。わっはっは。

今回のゲームは、コンプが独自に開発した。天下を占うからくり仕掛け「運命の回転盤」によって勝負を決する。まず、第１回戦は、東北、北陸などの地区ごとに行われる。回転盤の上に、各地区の武将の名前を書き、回転盤をクルクル回すと、かわいいバニーちゃんが、もっとも力の強い武将をステッキで指し示すのだ。こうしてステッキが指し示した武将たち（東日本、西日本各５名ずつ）は、第２回戦にコマを進める。第２回戦は、東日本、および西日本の代表を１名ずつ決める勝負だ。回転盤の導きにより、１回戦を勝ち抜いた武将のなかから、東日本、西日本を制する武将が選ばれる。そして決勝戦は、２回戦を勝ち抜いた２人の武将の対決。この勝負に勝った武将が天下統一を果たすのだ。

しかし、勝負はこれで終わりではない。天下をとった武将に投票した読者が複数だった場合、豪華賞品を手にする果報者を決める、読者同士の戦いがあるのだ。もちろんこの勝負も、回転盤によって決着がつけられる。回転盤上に、天下をとった武将に投票した読者の名前を書き、回転盤を回す。さらに、バニーちゃんによって、果報者が選び出されるのだ（残念賞もあるぞ）。さあ、賞品を手にするのはだれか、キミにもチャンスがある。いますぐ応募しよう！

天下を統一するのはダレだ!?

地区	東日本	地区	西日本
東北	伊達政宗、葦名盛隆、田村隆顕、最上義光、畠山義国	近畿	浅井長政、足利義輝、三好長慶、松永久秀、鈴木佐大夫
北陸	上杉謙信、神保長職、畠山義続、富樫晴貞、朝倉義景	山陽	赤松政秀、宇喜多直家、毛利元就、陶　晴賢、大内義隆
関東	佐竹義昭、里見義広、長野業正、太田資正、北条氏康	山陰	一色義道、垣屋光成、山名豊国、尼子義久、大内義隆
甲信越	武田信玄、馬場信春、小笠原長時、木曽義康、村上義清	四国	細川真之、十河景滋、河野通宣、長宗我部元親、一条兼定
東海	今川義元、徳川家康、織田信長、斎藤道三、北畠具教	九州	大友宗麟、立花道雪、龍造寺隆信、阿蘇惟将、島津貴久



これが運命の回転盤だ！

▲かわいいバニーちゃんが運命を決める

賞品が決定したゾ

さてさて、当選者に送られる「あっと驚く豪華賞品」だが、天下をとった武将、あるいはその武将の国にちなんだ賞品（たとえば特産品、地酒、時代小説など）ということになった。何がもらえるか、当選してからのお楽しみだ。期待して欲しい！

●ハガキの書き方

〒□□□-□□
東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
コンプティーク編集部
天下統一SHOW係

武将名
住所
氏名
年齢・職業

天下統一
応募券

応募ハガキには、住所、氏名などを明記すること。当選した場合に、賞品が送れないからね。それから、応募シールが貼られていないと、無効になるぞ。

締切1990年1月6日必着

イラスト／中野　豪

天下統一
応募券

漂流伝説

クリスタニア
Crystania Saga

RPG誌上ライブ

作―水野良とグループSNE
画―うるし原智志



CHAPTER Ⅲ 森の賢者

銀色の狼に変身する謎の娘――彼女こそ、禁断の地クリスタニアからやって来た「神獣の民」の使者であった。「暗黒の民」との数百年にもおよぶ戦いで、滅びかけている仲間たちを助けてほしいという彼女の願いを聞き、5人の冒険者たちはクリスタニア行きを決意する。しかし、その前にまた新たな敵が⁉
絶好調連載第3回、燃えるぞおおおお‼

銀狼娘とリザードマンの話しあい……決裂！

GM　さて、さて、「漂流伝説」クリスタニア、第３回目に突入するよ〜ん。森の老人のところへ向かうきみたちの前に、サイアの師匠、ブライアンが警告していた奇妙な連中が姿を現した、というところだったね。

レイルズ　というところだったよ。

バッソー　ところで、どんな連中？

GM　ひと言でいうなら、直立したトカゲだね。

シャイロン　う〜む、リザードマンとみた！

GM　みられた。リザードマンは、５匹いるんだけど、それぞれ衣服のようなものをまとっていて、知的な感じがする。２匹は魔法使いふうで、３匹は戦士ふうだね。戦士ふうのうち、１匹は他より体格が大きい。きみたちは道を歩いていたわけだけど、彼らは道から１段高くなった畑に立っている。えーと、なにやら話しかけてくるようだけど。

サイア　なんて話してくるの？

GM　残念。サイアさんには、わからない言葉でした。

サイア　ソーサラーなのに。

GM　いかにソーサラーだって、初めて聞く言葉を理解できたりはしないさ。ダナーンには、人間、ドワーフ、エルフ、ハーフエルフ以外の知的生物がいなかったんだから。

シャイロン　交渉にならないとあれば、わたしの説得も通じまい。ここは、戦闘あるのみか？

GM　いんや、ひとり彼らと話せる人間がいるんですね〜。

レイルズ　だれさ。

GM　ウルフ・チェンジャーの娘さんがいたでしょ。うっかりしてて前回名前をいい忘れたけれど、彼女の名前はマリスという。

それから、いいかげんなプレイヤーとゲームマスターの責任で、キャラクター・シートの数値を大量に間違えていました。お詫(わ)びとともに訂正をいたします。なお、編集さんの責任ではあ



パーティのキャラクターシート 改訂版

連載第１回('89年11月号)に掲載したキャラクターシートの各数値に、大量のバグがありましたので右のように訂正いたします。

間違いを指摘していただいた、多数の読者のみなさんに、お礼をもうします。

「間違いはだれにでもあり、場違いはどこにでもある」(クリスタニアの古い金言)

レイルズ

キャラクターシート Ⅰ

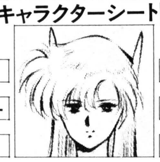


名前	クラス	レベル	種族	性別	年齢
レイルズ	ウォリアー	1	人間	男	?

筋力(ST)	12	攻撃スキル(FS)	50
耐久力(EN)	12	防御スキル(DE)	20
敏捷力(AG)	8	盗賊スキル(TS)	36
知力(IN)	10	魔術スキル(MS)	15
幸運度(LU)	10	抵抗力(RE)	30
魅力度(PB)	12	集中力(CN)	43
生命力(LP)	15／		
精神力(MP)	13／		

サイア

キャラクターシート Ⅰ



名前	クラス	レベル	種族	性別	年齢
サイア	ソーサラー	1	ハーフエルフ	女	?

筋力(ST)	8	攻撃スキル(FS)	23
耐久力(EN)	4	防御スキル(DE)	12
敏捷力(AG)	10	盗賊スキル(TS)	40
知力(IN)	13	魔術スキル(MS)	43
幸運度(LU)	9	抵抗力(RE)	28
魅力度(PB)	17	集中力(CN)	38
生命力(LP)	7／		
精神力(MP)	20／		

りません。本当にありません。絶対にありません。

バッソー　ずいぶん、念を押すな。

GM　そう書けって、脅（おど）されたんだ。

バッソー　……。

ビーン　そうか、銀狼の娘さんもついてきたんだ。

サイア　忘れてたわ。

レイルズ　リザードマンって、つおい？

GM　我々と同じくらいの実力はあります。それに、2匹はあきらかに魔法使い。おそらく、プリーストとシャーマンでしょう――とマリスは答える。

バッソー　向こうにソーサラーがいない分、こっちのほうが有利だ。

サイア　そ、そうかしら。

GM　マリスの話では、彼らリザードマンはクリスタニアの「数百の湖と数千の沼」と呼ばれる大湖沼地帯にたくさん棲（す）んでいるとのことだ。彼らの部族を守護する神獣は、「虹色の大蛇」ルーミスという。。

サイア　えっ！　じゃあこのリザードマンたちもシェープ・チェンジャーなの？

ビーン　リザードマンがヘビに変わったりしたら、気持ち悪いだろうね。

レイルズ　トカゲからヘビならあまりちがいはないだろ。

GM　どっちも、爬虫類（はちゅうるい）だかんね。さて、マリスはきみたちにわからない言葉で、リザードマンたちと交渉に入った。

シャイロン　見守るしかあるまい。

GM　そうだろうね。でも、彼女の様子から、どうも交渉はうまく進んでいないようだ。というのも、彼らリザードマンたちは、非常に保守的な考えを持っていて、もとからクリスタニアに住んでいた者以外には、激しい敵意を抱いているからなんだ。もちろん、「暗黒の民」たちとも積極的に戦っている。彼らはダナーンの道が開いたことを知って、様子をうかがいに来たらしい。そこで、「神獣の民」であるマリスが「新しき民」であるきみたちと行動していることに危惧（きぐ）を抱き、姿を現したというわけさ。

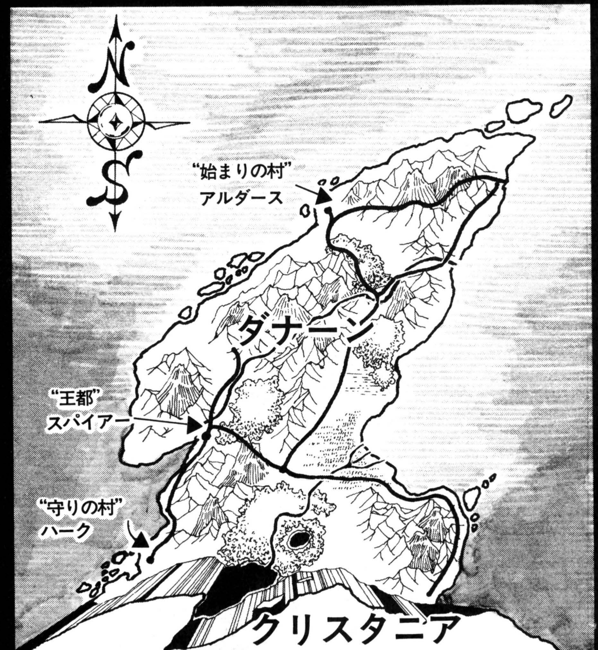
シャイロン　彼らの主張を聞こうではないか。

GM　じゃあ、聞かせてあげよう。彼らは、ふたたび「新しき民」の者がやって来ることで、クリスタニアの秩序がさらに乱れること恐れているらしい。マリスは、いろいろと説得を試みてみたんだけど、リザードマンの頭は、彼らの鱗（うろこ）よりもさらに固かった。

バッソー　つまり？

GM　（ふたたび、っていったことを聞き流したな。ま、いいけど）そう、戦闘になるわけだよ。

ダナーン半島



ダナーン半島は、その南端でクリスタニア大陸と接しているが、神の城壁と呼ばれる崖により遮断され、行き来はできない

バッソー

キャラクターシートⅠ



名前	クラス	レベル	種族	性別	年齢
バッソー	スカウト	1	人間	男	？

能力	値	能力	値
筋力(ST)	8	攻撃スキル(FS)	43
耐久力(EN)	12	防御スキル(DE)	18
敏捷力(AG)	15	盗賊スキル(TS)	60
知力(IN)	11	魔術スキル(MS)	16
幸運度(LU)	14	抵抗力(RE)	38
魅力度(PB)	11	集中力(CN)	41
生命力(LP)	15／		
精神力(MP)	16／		

シャイロン

キャラクターシートⅠ



名前	クラス	レベル	種族	性別	年齢
シャイロン	プリースト	1	ドワーフ	男	？

能力	値	能力	値
筋力(ST)	19	攻撃スキル(FS)	49
耐久力(EN)	15	防御スキル(DE)	22(34)
敏捷力(AG)	10	盗賊スキル(TS)	25
知力(IN)	13	魔術スキル(MS)	33
幸運度(LU)	10	抵抗力(RE)	30
魅力度(PB)	6	集中力(CN)	41
生命力(LP)	22／		
精神力(MP)	23／		

ビーン

キャラクターシートⅠ



名前	クラス	レベル	種族	性別	年齢
ビーン	シャーマン	1	人間	男	16

能力	値	能力	値
筋力(ST)	11	攻撃スキル(FS)	37
耐久力(EN)	13	防御スキル(DE)	17(25)
敏捷力(AG)	11	盗賊スキル(TS)	32
知力(IN)	15	魔術スキル(MS)	45
幸運度(LU)	15	抵抗力(RF)	40
魅力度(PB)	10	集中力(CN)	38
生命力(LP)	15／		
精神力(MP)	21／		

リザードマンとの戦い、そしてGMの長い解説



レイルズ　はーい、じゃあイニシアティブを振るね。

GM　振って。

レイルズ　４。

GM　こっちが先攻。

バッソー　おっと、このリザードマンのヤツ、意外に早い。

GM　じゃあ、ソーサラーに対してリザードマン・シャーマンが「サイレンス」の呪文だ。残りの４匹は、土手を駆けおりて、接近戦を挑む。

ビーン　ソーサラー指定で呪文をかけてきたね。

バッソー　なんでサイアがソーサラーだってわかるんだよ！　ゲームマスターが組織的にモンスターを動かすのは、禁じ手だぞ。

GM　だって、リザードマンには知性があるじゃないか～。サイアは、ローブ着て、杖を持っているじゃない。どう見たって、ソーサラーじゃないか？

ビーン　サイアは、ハーフエルフなんだから、シャーマンと見てくれたっていいのにね。

GM　でも、やっぱり「サイレンス」のターゲットであることには間違いないよ。つべこべいわず、サイアは抵抗力を使って、レジストの判定をすること。

サイア　あたしはつべこべいってないのに～。でも、レジストは、なんとか成功したわ。

シャイロン　りっぱ。では、サイアさん、「スリープクラウド」の呪文をかけなさい。

サイア　かけます。

GM　だれに？

サイア　だれに？

シャイロン　相手のプリーストを中心に接近戦を挑んでくる敵に対して、かけるのがベスト。

サイア　じゃあ、そうする。

GM　サイアさんも、慣れたら自分で判断するようにね。「スリープクラウド」の範囲は直径３メートルだから、２匹が呪文の影響を受けるぐらいだ。が、リザードマンにだって、抵抗力はある！　でも成功していない。

ビーン　お返しで「サイレンス」の呪文をシャーマンにかけよう。

GM　あやや、リザードマン・シャーマンは沈黙してしまった。これじゃあ、魔法の援護ができない。

レイルズ　ぼくは突っこむよ。

シャイロン　とうぜん、わたしも。

バッソー　オレも接近戦をして、レイルズを助けよう。うーん、前回から戦ってばかりだな。な～んて、立派なスカウト。

GM　「ロードス島戦記ＲＰＧ」のスカウトは、戦えるクラスというように設定してあるんだから、当然の行為だ。ところで、「スリープクラウド」の呪文から逃れたうちの１匹は、体格がひとまわりいいやつだよ。さて、こっちに挑むのは、だあれ。

レイルズ　ウォリアーだから、ぼくだろうね。

バッソー　ガビ～ン、それではレイルズを援護するといった手前、オレも強いほうと切りあうことになってしまふ。

シャイロン　がんばりたまえ、勇者たちよ。

GM　シャイロンは、ふつうのリザードマン戦士と一騎討ちね。では、第２ラウンド、イニシアティブを。

レイルズ　７！

GM　そっちの先攻。

レイルズ　まずクリティカル・ヒットを狙って、集中力ロールを。

GM　あ、ごめん。ぼくのオリジナル・ルールで、集中ロールを使ってクリティカル・ヒットを狙う場合は、通常の攻撃判定に成功してからでなければならないんだ。攻撃判定を行う前、もしくは攻撃判定に失敗してから集中力ロールを行って、たとえこれに成功しても、「クリティカル・ヒット」じゃなく、ふつうに攻撃が成功したものとして扱うわけ。

レイルズ　よくわからないよ。

GM　うーん、つまりこう考えてくれ。攻撃もふくめてスキルの成否判定の結果には、「失敗」「ふつうの成功」「華麗なる成功」の３つの段階があるんだ。そして、集中力ロールに成功するということは、スキルの成否判定の結果を、「失敗」なら「ふつうの成功」に「ふつうの成功」なら「華麗なる成功」にというように、１段階上げるというわ

けさ。

ところで、集中力ロールは、スキルの成否判定を行う前にも試みることができるけど、この場合、集中力ロールに成功しても、「ふつうの成功」にしかならない。もちろん、攻撃の場合には、「ふつうの成功」がただの命中で「華麗なる成功」がクリティカル・ヒットを現しているわけだ。

これがぼくの解釈なのさ。

なお、もともとのロードス島ＲＰＧ・ルールでは、スキル判定を行う前でもあとでも、集中力ロールに成功すれば、とにかく「華麗なる成功」となるので注意してくれよ。

それから、わかっていると思うけど、スキル判定を行う前に、集中力ロールを行うのは間違いなく損だ。ただ、無精な人は、サイコロを２回振らなくていいので、手間がはぶけていいかもしれないけどね〜。

サイア　難しい〜。

バッソー　それに、ＧＭの解釈のほうが、シビアだな。

ＧＭ　悪いね。ＲＰＧを劇的にやりたいからこそのルールだと思ってちょ。みんなが、集中力ロールにばっかり頼らないようにね。

レイルズ　わかったよ、ならふつうに攻撃を試みるね。敵の「回避％」は？

ＧＭ　デカイほうが25％。ふつうのほうは、20％。

レイルズ　けっこう高いね——でも、命中した。で、ここで集中力ロールを試みればいいんだね、と——成功！　ダメージが12発。

ＧＭ　はいはい、クリティカル・ヒットで12発ね。

シャイロン　神よ、わたしに力を与えたまえ——命中。さらに、集中力ロールを試みよう——これは失敗、ふつうのダメージが10発。

ＧＭ　じゃあ、それはアーマー値分、ダメージを減らして——と。

ビーン　リザードマンのデカイほうに、「ファイアボルト」。

ＧＭ　レジスト失敗、ダメージは？

ビーン　えーと、５＋１で６発。

ＧＭ　これは魔法だから、アーマー値で減少はされないっと。

バッソー　オレは、当たってない。回避％の高さにちょっとショックを受けちまったい。

サイア　わたしは「シールド」をかけます。

ＧＭ　はいはい、全員の防御スキルにプラス20％ね。

以上、「ロードス島戦記ＲＰＧ」の戦闘例として、くわしく解説してみました。しかし、くわしい解説のあとには、いきなり大胆な省略が入るのでありました。

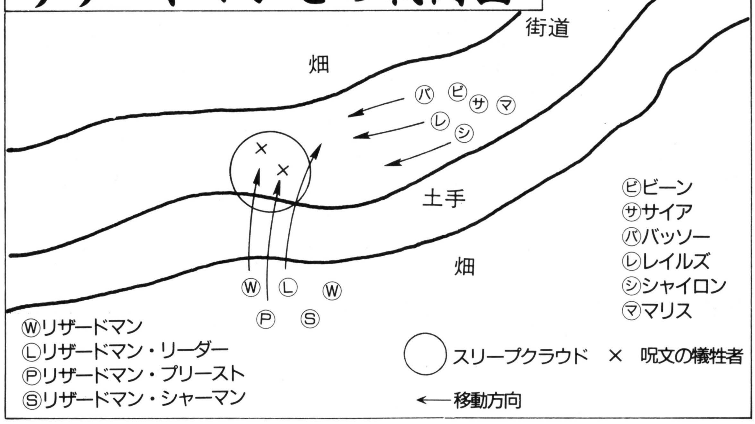
このあとの戦闘の経過は、リザードマンのシャーマンは、「サイレンス」で黙らされたあげく、「スリープクラウド」で眠らされ、無力化された。

魔法の援護がなくなった時点で、勝負はついた感があったが、それでもデカイほうのリザードマン（リザードマン・リーダー）がよく健闘し、レイルズがあやうく命を落としかけた。ビーン、サイアの魔法使いコンビも、精神点（ＭＰ）をほとんど、消費してしまった。

ひとり、“無敵”のシャイロンだけは、そのふたつ名のとおり生命点（ＬＰ）にも精神点にもダメージを受けないという戦いぶりだったが、敵にもあんまりダメージを与えていたわけではない。

このリザードマンにとどめをさしたのも、結局はレイルズ君のハルバードであった。

リザードマンとの戦闘図



モンスターデータ

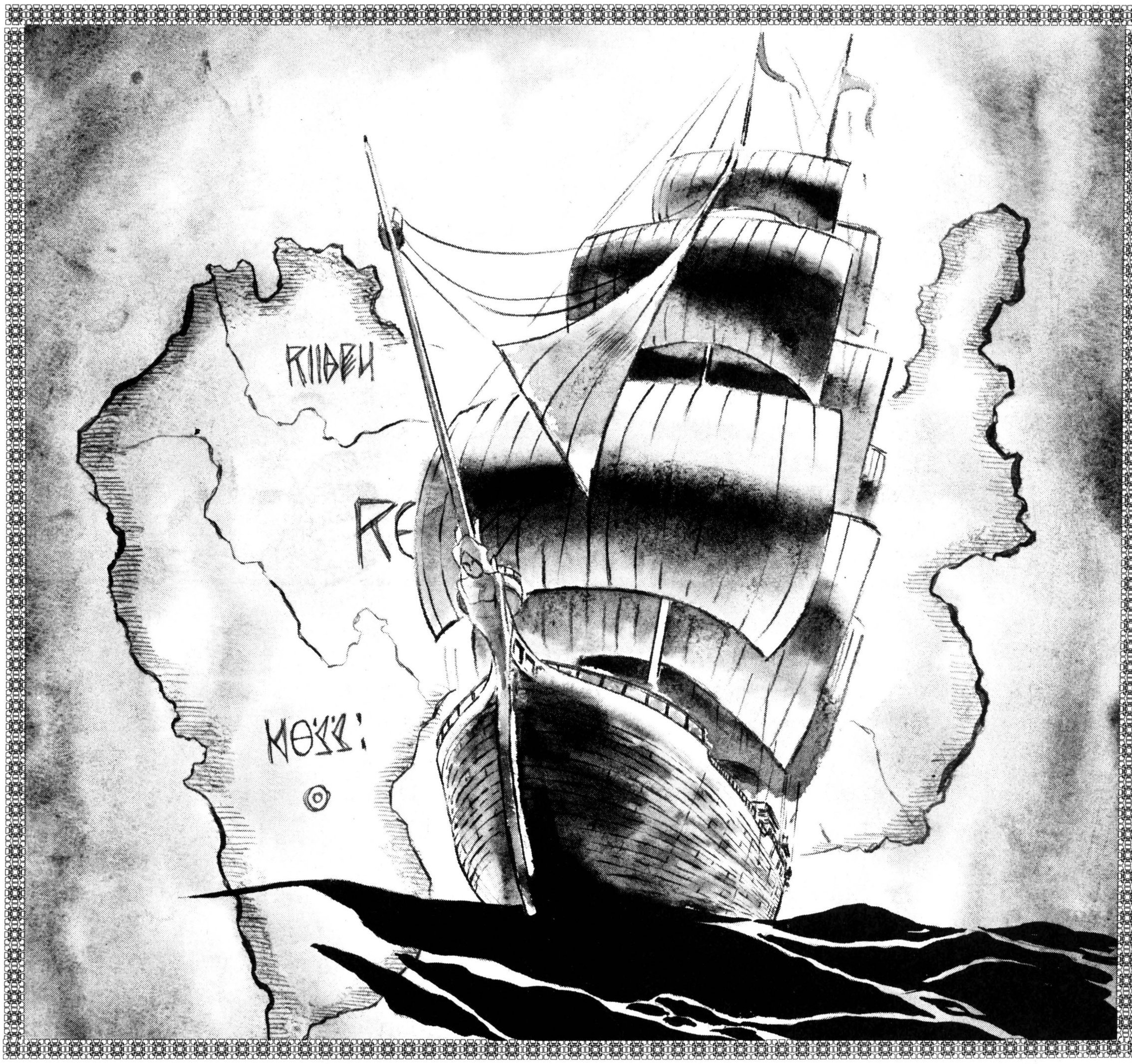
（LP＝生命点　MP＝精神点　RE＝抵抗力　IV＝イニシアティブ値　AV＝アーマー値　MV＝移動力）

モンスター名	LP	MP	RE	IV	AV	攻撃％	ダメージ	回避％	魔法/特殊能力	MV	経験点
リザードマン	3D10+10	15	25	5	4	65	D6+5	20	左利き	人間×1	30
リザードマン・シャーマン	3D10+10	40	40	5	4	60	D6+5	15	左利き、シャーマンマジックレベル1	人間×1	40
リザードマン・プリースト	3D10+10	30	40	5	4	60	D6+5	15	左利き、プリーストマジックレベル1	人間×1	40
リザードマン・リーダー	5D10+10	20	30	5	5	70	D6+7	25	左利き	人間×1	50

森の賢者が語る、クリスタニアの秘密

レイルズ　ぜ〜ぜ〜ぜ〜っ、いきなり、全力で戦闘してしまった。
ビーン　ぜ〜ぜ〜ぜ〜っ、精神点を温存しておけばよかったかな。
バッソー　ぜ〜ぜ〜ぜ〜っ、大丈夫だろう。なにしろ、ここは平和なダナーン。次があるとは思えない。
シャイロン　ところで、この眠っているリザードマンはどうしたものか。
レイルズ　どうしようね？
サイア　まったく、優柔不断なリーダーねぇ。
レイルズ　ムカッ、じゃあ、とどめをさそう。
バッソー　まったく、極端から極端に走るヤツ。
GM　さて、きみたちの予想どおり、その日も次の日も何事もなく過ぎたのでありました。そして、「森の老人」の家へと無事だどりついた。家とはいっても太い木の上に小屋がつくってあるだけの簡素なものだ。木製のハシゴがかけてあって、木登りをしなくても、上には行けるよ。
レイルズ　じゃあ、下から声をかけて、それから上がろう。——すいませ〜ん、お邪魔しま〜す。
GM　レイルズ君の声に「入ってきなさい」と、静かな声が返ってきた。
サイア　入ろう、入ろう。
GM　小屋は狭いけど、きみたち６人が入るだけのスペースはある。そして、出迎えたのは、うら若きエルフの青年。
シャイロン　驚き。
バッソー　エルフなら、青年でも人間の老人なみに年くってるだろうけどな。
GM　はいな、老人も老人。彼は数千年も生きているんだそうな。しかも、ふつうのエルフとはちがって、旅もけっこうしたそうで、いろんな情報を仕入れているんだ。いまは隠居の生活をしているわけだけど、頭もしっかりしている。
レイルズ　偏屈じじいじゃないんだ。
GM　ないない。えーと、きみたちは何をたずねに来られたのかな。
レイルズ　えーと、ダークエルフのこと、クリスタニアのこと、そしてダナーンのこと。
GM　それは、深遠な問題だと、森の老人は答えるね。
　まず、ダークエルフのことだが、かつて我々——そして、きみたちの先祖が「呪われた島」と呼ばれるところに住んでいたころ……。
バッソー　だあ〜。やっぱり、ロードスじゃねぇか。なにが新しいキャンペーンだ。
GM　いんや、新しいキャンペーンさ。たしかに、アレクラスト大陸やロードス島をふくむ汎用世界を舞台にしてはいるけど、このダナーンは、そしてクリスタニアは、いままでの世界とは似ても似つかない法則を持っている。
　ロードス島にも、いろんなファンタジーの要素はあったけど、舞台のイメージはいわば西洋の中世に近かった。しかし、今度の世界に中世ふうの雰囲気はまったくない。どんな世界かは、これからをお楽しみ、だけどね。
ビーン　もちろん、楽しみにしておくよ。
GM　まったく、この子は健気だねぇ。話を続けてもいいかな？
シャイロン　続けたまえ。
GM　（偉そうなヤツ）我々ときみたちの先祖が「呪われた島」ロードスに住んでいたころ、「暗黒の島」マーモと呼ばれた島がその東南に浮かんでいた。この地の主人こそが、忌（いま）わしきダークエルフであり、そしてオーガやゴブリン、コボルドたちの妖魔、そして邪悪な魂を持つ人間だった。
レイルズ　それから？
GM　ロードス島に、マーモの住人たちが侵略したという事件があったのだけど、その後、ロードス島の民たちは協力して、マーモの勢力をロードスから駆逐し、さらにマーモ本島をも征服し妖魔たちを滅ぼしたんだ。ところがこのとき、数隻の船に乗って、マーモを脱出した者たちがいた。
バッソー　ふんふん。
GM　その船団を指揮した者は、アシュラムと呼ばれる男だったそうだ。
シャイロン　驚き。
GM　えーと、アシュラムという名前は、マリスも知っている。その男は、「暗黒の民」のあいだでは漂流王の名前で呼ばれているとのことだ。
サイア　つまり、「新しき民」たちがロードス島の住人の末裔（まつえい）で、「暗黒の民」がマーモ島の民の末裔というわけね。
GM　そう。で、きみたちの先祖はロードス島が、ふたたび戦乱の時代になったとき、滅ぼされて脱出したある王国の民というわけだね。
ビーン　それは知っている。でも、どこの王国なのかな。ヴァリス？　それともフレイム？
GM　そこは、ここではあえて伏せてもらうよ。あまり未来を語ると、ロードス島戦記の世界自体がつまらないものになってしまうからね。
　それから、さすがの森の老人もクリスタニアについてはほとんど知らない。ただ、エルフ族の伝説に次のようなものがあるのだそうだ。

　森の老人は、静かに語りはじめた。
　それは、かつて神々が戦っていたころの話。神々の戦争の主役は、神の肉体を焼きつくしたという“神殺し”のドラゴンたちだった。“神殺し”のドラゴンは光の神々と闇の神々、双方の陣営にいた。そして、敵対する神々をすべて倒したあとは、同族同士で殺しあって死にたえた。
　そのとき、ドラゴンたちと戦うことを恐れ、その脅威から逃れようとしたある神々の一団がいた。その神々は、光の側にも、暗黒の側にも属していない中立神だった。しかし、彼らのもとにも“神殺し”のドラゴンの手は延びた。彼らは「神々の戦い」の主戦場か



ら離れた南の大陸へと逃げ、自らの神神としての能力と魂をいろんな獣の身体に封じることで、ドラゴンの追及を逃れたという。

こうしてドラゴンの魔手から逃げのびた彼らは、「神々の戦い」が起こる前の黄金の時代を再現するために、南の大陸を魔法で閉ざした、といわれている。

それが、このクリスタニアなのかもしれない、と森の老人はひかえめに意見を述べる。そして、マリスはクリスタニア創世の伝説が、ほぼ同じものだということを補足する。

レイルズ　なるほど、これでだいたいの謎が解けたね。あとは、現地を見るだけかな？

バッソー　そういうことだろうな。

ビーン　とにかく、ぼくはクリスタニアに行ってみたい。

GM　よ〜し、それでは「神の城壁」を越えて、クリスタニアにご案内――なんだけど、それは次号のお楽しみだね。

懸賞(がつくかどうかはわからない)論文募集

「クリスタニアとは、こーゆー所だ」

新年号なので、発作的に読者参加イベントを行います。

題して「クリスタニアとは、こーゆー所だ」。あなたの考えた、クリスタニアのイメージ（大陸全体でも、一地方でもＯＫ）を文章にして送ってください。文章のスタイルは、小説風でも、旅行ガイド風でも、なんでもかまいません。クリスタニアの詩なんてのもカッコいいですね。

クリスタニアという大陸は、いまだ謎だらけなので、イメージを固めにくい、という人のためにヒントを少し書いておきます。まず、この大陸は、かなり巨大です（あのロードス島の数倍はあるはず）。そして、私たちの常識からいえば、相当非常識な地形や気候を持つ土地が各地にあり、これまた非常識な部族も住んでいます。

ということで、あとはあなたの想像力しだい。どしどし力作をコンプティーク編集部クリスタニア論文係へ送ってちょんまげ（古代語）。

ロードス島戦記商店

謹賀新年　笑門来福

まいど！「ロードス情報なら世界一」のロードス島戦記商店でございます。おかげさまをもちまして『ロードス島戦記コンパニオン』は売れ行き絶好調！　鹿児島県の別井繁様、久保誠様、宮城県風の盗賊王国在住・フィン様からは、新聞に掲載された「週間ベストセラーズ」の切り抜きを送っていただきました。もちろん、吉本ばなな、村上龍といったベストセラー作家を押さえての第1位であります。みなさま、どうもありがとうございますっ！

ロードス島戦記コンパニオン

質問します、お答えしますの第1回でございます。

『ロードス島戦記コンパニオン』についてのご質問が寄せられています。テーブルトークのＲＰＧはプレイすればするほど疑問もわいてくるもので、皆さんに遊んでいただいている証拠だと喜んでいます。

質問のおハガキはある程度量がたまりしだい、お答えしていくことになりますが、今回がその第１回です。

Ｑ：レベル３に成長するのは、レベル２になるのに必要だった経験点1000点に加えて、さらに1000点入ればいいのですか？

Ａ：そうです。ＲＰＧには経験点を消費して成長するタイプと、ずっと加算していくタイプのものがありますが、ロードスＲＰＧは後者です。

Ｑ：モンスターの攻撃はクリティカルするのですか？

Ａ：はい。プレイヤー・キャラにとっては、残念ながらといったところでしょうがクリティカルはモンスター側にも起こります。クリティカルしないのなら、鎧(よろい)をきっちり着こんでいれば、弱いモンスターに傷を負わされることがなくなって、彼らがかわいそうじゃないですか！

Ｑ：召喚したウィル・オー・ウィスプなどのＬＰはプレイヤーが決めてもいいのでしょうか？またそのモンスターは、どういう攻撃ができるのでしょうか？

Ａ：モンスターのデータにしたがい、ＧＭでもプレイヤーでもどちらが決めてもかまいません。でも召喚した本人が決めたほうが、より愛着がわくというものではないでしょうか。召喚したモンスターの能力は、敵として現れた場合と同じです。ただしモンスターコレクションなどの説明から想像できる能力は持っています。このあたりはコンピュータより自由です。戦闘のとき以外でも召喚することもできますし、ＧＭが適当と認めた能力を持っています。ＧＭはモンスターコレクションや小説などを参考にするといいでしょう。ディードリットなどは、いい先生です。

Ｑ：コンピュータ版と比べて、呪文の数が少なく低レベルのものしかありませんが、今後上級ルールといった形で出るのですか？

Ａ：コンパニオンであつかっている最高レベルは７ですが、このレベルでは冒険者としてはまだ中級といったところです。上級ルールについては、大番頭さ〜ん、どうしましょう？

Ｑ：ナイトはどのようにしてコモン・マジックを覚えるのですか？

Ａ：ソーサラーの上級者魔法に、その名もずばりコモン・マジックというものがあります。この魔法をかけると、ナイトもコモン・マジックを使うことができます。ふつうは仲間のソーサラーから教えてもらいますが、ＮＰＣの高レベルソーサラーから教わることも可能です。この場合は十分な代償をもとめられるでしょうが(ミッションや現金など)。キャラのレベルと使える呪文レベルの関係は、ソーサラーと同じです。



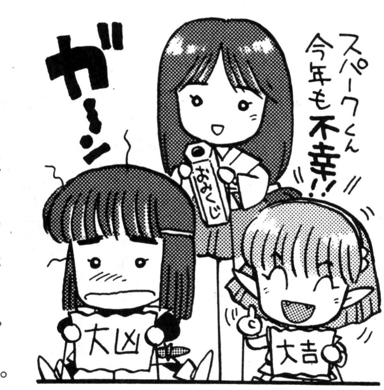
 イラスト／ふじたゆきひさ

たくさんの投稿、まことにありがとうございまーすっ!!

岐阜県の西川智志様から「ロードス島戦記キャラクターフィギュア・チェス」という商品案をいただきました。白軍キング：カシュー、クイーン：スイスニア、ビショップ：スレイン＆レイリア、ルーク：ディード＆ニース、ナイト：パーン＆スパーク、ポーン：セシル＆リーフetc.。一方の黒軍は、キング：ベルド、クイーン：カーラ、ビショップ：バグナードなどなど。なかなかおもしろそうですね！

そして、お待ちかね「ロードス島戦記ＯＶＡ」情報！　監督は「ペンギンズメモリー　幸福物語」などの永丘昭典に決定。さらに「Ｆ．Ｓ．Ｓ．」の金子英俊、結城信輝の強力コンビがスタッフとして参入という豪華ラインナップとなります。おおっと、紙数がつきた。さらに詳細は次号に続きます!!

あて先：〒102 東京都千代田区九段南４－７－16 市ヶ谷ＫＴビル　コンプティーク編集部ロードス島戦記商店係

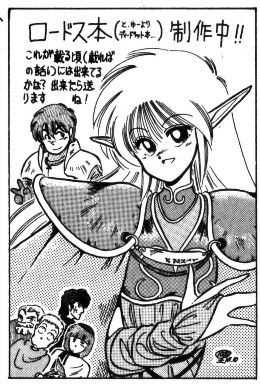




▲富山県の宮　陣様。「Ｉ」のころ、フォースって20歳なんですよね

▼三重県の瀬田哲也様。いやはや、このようなことがあったとは(笑)





▲大阪府の千里太郎様。がんばって完成させてくださいませ！

キャラコン募集中です！

当コンテストは組織票アリなのですが、青森県の藤田麻木子様からはスイレンになんと55枚もいただきました！　この票が大きくものをいって、現在はスイレンの独走といったところです。まだまだ募集しておりますので、無理をしない程度に（ハガキ代もバカになりませぬゆえ）応募してくださいませ。官製ハガキにあなたのお好きなキャラ１名を書いて「ロードス島戦記商店キャラコン係」まで送るだけです。よろしくっ！

コンプティーク9月号　ディードリット・ソフビニ・プレゼント　当選者発表

長野県・関興一郎／愛媛県・矢野幸香／大阪府・石川智也／千葉県・塚越智子／奈良県・竹本浩一／大阪府・尾森智／静岡県・馬郡健太／千葉県・松尾勝人／埼玉県・石川匠／静岡県・中野充考／福岡県・安川徹也／栃木県・青柳政良／宮城県・菅原弘／愛知県・湖山南宮／宮城県・長沢徹／静岡県・小幡晃浩／徳島県・富士陽子／長野県・丸田靖／宮城県・三浦敏樹／千葉県・石川素子

パソコンでは、ＳＬＧをかたっぱしからやりまくる毎日です

水野良戦記 4

最近、パソコンゲームでは、シミュレーションゲームを中心に遊んでいる。

ぼくはＲＰＧ派だから、ボードゲームのシミュレーションゲームは、昔のアニメゲームや一部のファンタジーゲーム以外はやったことがないのだけど、パソコンでは『大戦略』シリーズから『ロード・オブ・ウォーズ』『ライトニングバッカス』、それからＰＣエンジンの『ネクタリス』など、もう手当たりしだいなのだ。

この手のゲームに熱中できるかどうかは、ゲームに登場するユニットに対し、思い入れができるかどうかにかかっていると、ぼくは思う。

ちょうど、ＲＰＧのキャラクターに対する思い入れと同じなのである。

ようするに、現代戦ならトムキャットやヤグアル２、ＳＦ物なら架空の兵器軍に思い入れをしていくわけである。しかし、この遊び方には重大な欠点がある。それは、「へぼ将棋、王より飛車を……」の諺（ことわざ）と同じで、作戦の遂行よりもお気に入りのユニットを守ることを優先させてしまうことだ。

おかげで、ゲームを終わらせるのに余分な時間がかかり、ぼくの睡眠時間は、ますます減っていくのである。

NEW PRODUCT
RPGリプレイ ロードス島戦記 I

定価390円（税込み）
角川スニーカー文庫から
買ってくださいっ！



快挙
予告どおりに
大絶賛発売中

水野良・サイン会開催のお知らせ：場所／広島県福山市三之丸町1-8キャスパ7Ｆ啓文社キャスパ店　日時／12月16日午後２時～３時

クロちゃんのRPG千夜一夜 Vol.28

世の中、ゼニや！



RPGの世界では、冒険者が金貨1万枚貯めこむぐらい、そんなに長い時間はかからないんだよね。だからあんまりRPGをやりまくってると、現実世界の金銭感覚がマヒしちゃったりして……。キミはだいじょうぶかい？

黒田幸弘

第160夜 うまいネタだと思ったら……

このあいだ本屋をブラブラしていたら、おやおや、しばらく見ないうちに、だいぶ新刊が出てるじゃないか。ふーむ、これはいけそうだぞ。

「あれ、黒田さん。ニコニコしてますけど、なにかいいことでもあったんですか？」

「いや、まあね。このつぎの連載のネタを思いついたんだよ」

「そりゃよかった。それでどんなネタなんですか。あ、それより原稿はいつごろあがりますか？」

まったく編集者というのは、締め切りのことしか頭にないのかねえ。人をまるで信用してないんだから。でもまあ、いいや。あちらもそれが商売なんだからな。

「じつは最近はファンタジーブームなんで、いろいろな本が出てるんだ。この中から2、3紹介してみようかな、なんて思ったりして」

「どんな本です？」

「うーん、たとえば岩波文庫で最近になって増刷された『オシァン』なんかどうかな」

「え、オーシャン？　海がどうしたんですか？」

「ちがう、『オシァン』だよ。スコットランドの高地地方に伝わる、英雄伝説なんだ」

「ふーん、おもしろそうですね」

「うん、まあ、おもしろいよ」

「なんですか、その“まあ”というのは？」

うーむ、なかなか鋭いつっ込みだ。よわったな。

「いやあ、この『オシァン』というのは人の名前でね。その昔、3世紀ごろにスコットランドやアイルランドあたりを支配してたという、フィンガル王の王子だったんだ。彼は吟遊（ぎんゆう）詩人で、いちおうこの本は、彼が歌った英雄詩を、そのまま記録しているといわれているんだけど……」

「だけど……」

「だけど……昔の詩だから、けっこう読むのに疲れるんだよね」

「ちょっと、黒田さん。それはまずいですよ。だって読者の知能指数……じゃなかった、読者の年齢層を考えてください。難しい本を紹介しても、読めませんよ」

「でもこの本は、現代のファンタジーにつながる、貴重な資料だと思うんだけどなあ……」

しかしまあ、やはり『オシァン』はちょいとムズいかもしれないね。でもそれならこの手もあるぞ。

「難しいのがダメなら、現代教養文庫から『フィン・マックールの冒険』という本が出てるよ」

「フィン・マックール？」

「うん、このフィンというのは、さっきでてきたフィンガル王と同じ人のようなんだ。もっともこちらはアイルランドのほうに伝わる伝説を、アメリカ人がまとめたものだけどね」

「それじゃまあ、読みやすいんでしょうね。それならいいかな」

しめしめ、こりゃ今回は本のネタでいけそうだぞ。

「さらにあげれば、このあいだ沖積舎というところから出た『かなしき女王』もあるよ。これは20世紀初頭に書かれ

 イラスト／中野豪

たんだけど、やっぱりアイルランド〜ケルト民族の世界をテーマにしたファンタジー短編集なんだ」
「ふーん、おもしろそうだけど……」
「だけど？」
「だいじなことを忘れてませんか、黒田さん」
「へ、何かあったっけ？」
「オチですよ、オチ。こういったファンタジーの文献の紹介もいいですけど、いったいぜんたいどこにギャグをいれて、話をおとすつもりなんですか？」
「……わしゃコント作家かいな……」

第161夜 財宝の山は銀行へ

というわけで、せっかくの名案もボツになってしまったよ。うーむ、やはり世の中はきびしいもんだわい。

そもそも浮世離れをした、ファンタジーの話などをしたのが、悪かったのかもしれないなあ。やっぱり世の中は現実的にいかなくちゃ。となると、やっぱりゼニの話ですかね。ＲＰＧなら財宝の話になるのかな。よくドラゴンとか悪い王様が貯めこんでる“ものすごい額の財宝”ってやつだね。

うーん、しかしどうも現実感がないなあ。あ、そうか、ボクは“ものすごい財宝”など持ったことがないんだ。なんせ原稿料は＊＊だし……財宝のネタをやりたいので、原稿料をアップしてください、などといったら、はり倒されそうだなあ。

まあ、しょうがない。こんなときは、想像で話を進めよう。もしボクが巨額の財宝を持っていたら、何をするかなあ。うーむ、やっぱり隠し場所を考えるね。税金対策も大変そうだし、なにはともあれ、まずは銀行に預けるかもしれないなあ。ムダ使いしないように、ちゃんと定期預金にしたりして……うーむ、夢がないや。

もちろんＲＰＧの世界だって、まあ銀行（のようなもの）がないわけじゃない。だから定期預金をするエルフやドワーフというのも、まったくありえないわけではなさそうだね。しかし、しかしだよ。カンちがいしてはいけないのは、ＲＰＧの銀行は現代の銀行とは、まるでちがったものだ、ということ。はっきりいえば、プレイヤーが山のような金貨を持ち歩かなくてもいいためにあるようなもんだよ。
「よーし、話は決まった。それじゃみんなで冒険に出かけようか」
「でも、せっかく集めたこの財宝を、こんな屋根裏部屋に置いてくわけにはいかないぜ」
「それもそうだな。それじゃ持っていくことにするか」
「気楽にいうなよ。この財宝はたしか金貨で５万枚はあるぜ。たしか１枚が45グラムくらいだから……全部あわせて……２トン！」
「２トン!!　よくこんなボロっちい家の床が抜けなかったな！」

ようするにＲＰＧの銀行っていうのは、もともとこんなトラブルが起きないようにつくられたんだ。だからお金を預けたとしても、利子を期待してはいけない。いや、それどころか、こんなふうな世界では、むしろお金を預けたら、保管料を取られるんじゃないかな。なにしろ現代のような、組織だった資本市場（わっ、難しい言葉だ！）がないから、銀行がお金を集めても、しょうがないんだよ。

それにＲＰＧの世界で、へたに銀行なんか始めてみなさいな。もしエルフがやってきて、1000年満期の定期預金をつくられてしまったら、満期のときにいったい利子をいくら払えばいいのかね。ああ、考えたくもないよ。

第162夜 金貸してひともうけ

もちろんお金を借りたい、という人はいつの世にもいるから、余分なお金を持ってる人は、貸して利子を取ることはできるんだ。しかも昔の利息ははんぱじゃないぜ。１年貸せば倍になって戻ってくるくらいのレートはこれ常識。つまり利率は安くても50〜80%、高い時は100%を越えるというわけさ。
「へえ、利息が100%かあ。そりゃ、またすごい」
「ふーむ、ただの冒険も飽きたし、今度は金融業を始めるか」
「おいおい、僧侶が高利貸しに手を出すのは、あまり感心しないなあ。まるでどこぞの国の宗教法人じゃないか」
「なに、高利貸しだと？　財テクといってほしいな」
「そうそう、いまじゃハイテク化の波をのり切れないと、ＲＰＧの世界でも暮していけないのよ」

てな調子でこのパーティ、金を貸すわ、貸すわ。いままで稼いだ財宝を、他人にみんな貸してしまったんだ。
「よくまあ、貸しまくったねえ」
「なーん、江戸っ子は宵越しの金は持たねえ」
「あんさん、そりゃちがいまんがな。わてらはあきんどだす。みなさんにご用立てした銭を、来年には２倍にして返してくださるんなら、いくらでもお貸ししまっせ」





なんだか種族も職業もめちゃくちゃだなあ、と思いながらも、ゲームは進んでいったんだ。そして1年……。

「さあ、金がドバッと入ってくるぞ」

「銭や、銭や、元金の2倍やから……」

しかしマスターは、そう甘くはなかった。

「おっと、待った。そのまえに“貸し倒れ”チェックをしてもらおうか」

「え、なんだい、そりゃ？」

「おいおい、いくら昔だからって、何もしないで100％もの高利を取れるわけないだろ。利息が高いということは、それだけ危険性が大きいんだよ」

「危険性!?」

「確率で計算すれば、100％の利息を取るような貸し出しというのは、およそ50％の確率でパーになってしまうということだね。

「パー、そんな殺生な！」

「だってそうじゃないと、昔の金持ちはみんな金貸しで大もうけをしちゃうじゃないか。まあ、ダイスを振って奇数が出れば、金は2倍になって返ってくるんだから、とにかくチェック、チェック」

しかし、こんなときにかぎって、プレイヤーの“黄金の腕”は、偶数を連発……。

「アカン、破産や！」

「全滅かよ……この家の家賃はどうするんだ？」

「そこできみたちには、3つの選択がある」

「なんだよ」

「きみたちの借金を踏み倒して逃げた連中のあとを追うか、金を稼ぎに国王が賞金を出してるドラゴン退治に出かけるか、家賃が払えないんじゃ、しょうがないから奴隷になるかだ」

「ひでえ選択だな」

「いや、まだ、べつの手がありまっせ」

「なんだい？」

「この町には、わてらのほかにも、ひとりくらいの金貸しがおりますやろ」

「ああ、でもやっぱり利息は100％、いや、今回の持ち逃げ事件のせいで、200％くらいに上がってるかもしれないよ」

「そんなん、かまへん。どうせ金借りたら、来年は踏み倒してしまうんや。この調子で偶数ばかり出るなら、怖いもんなんかあらへんで！」

第163夜 パーティの弱みをにぎれ！

ＲＰＧのマスタリングにも、いろいろなテクニックがあるんだけど、プレイヤーを借金で（適当に）苦しめるというのは、マスターの古典的（？）な手法のひとつなんだ。なにしろ最初のうちは、いわれなくても冒険に出かけたキャラクターたちも、長いキャンペーンを続けているうちに、だんだん考えが変わってくるからね。かっこよくいえば、己れの人生に疑問をもち始めるんだ。もっと簡単にいえば、ゲームに飽きてくるんだけどね。

そんなときには、プレイヤーに適当な額の借金を負わせてやるのも、テクニックのひとつだよ。「なんでオレたちは、ダンジョンの中を歩き回っているんだろう」という素朴な疑問を、簡単に解決してしまうからね。ただ、何事にもサジ加減というのがあるのをお忘れなく。あまり巨額の借金を設定してしまうと、プレイヤーのほうだって黙っちゃいないよ。

「というわけで、きみたちは王様の金の冠をなくしてしまった罪で起訴された。裁判官の判決は……」

「おい、あれは事故だったという申し開きは聞かないの？」

「ダメだね。裁判官の判決は、なんじらは国王陛下に、金貨百万枚を弁償せよ、と決まったぞ」

「きったねえ、あの冠はせいぜい金貨百枚分くらいの重さだったじゃないか」

「宝石もロクについてないぞ」

「デザインもひどかった」

「それはマスターの絵がヘタなだけだよ！」

「う、うるさいな。とにかく王家にとって貴重な宝物なんだから、金貨百万枚くらいは当然じゃないか」

「しかし、そんな金、どうやって集めるんだよ」

「そうだ、そうだ。せめて牢屋から出してくれ。そうじゃないと、金を稼ぎにいけないじゃないか」

「それはそうだな。でも国王は、全員を放すと逃げるから、必ずひとりは人質で残せ、といってるよ」

「む、おぬし、なかなかやるな」

「そんことバカでも考えつくよ」

「ねえ、ところで、お金を払うのがいやだっていったら、いったいどうなるのかな？」

「うーむ、まあ、死刑だろうね」

「だったらいいじゃないか。死刑になっちゃおうよ。このキャラクター、最初の能力も低かったし……」

「そうだな、それにマスターもこのあいだから、マジックアイテムをぜんぜん出してくれないし」

「よし、決まった。みんないっしょに死刑になろう！」

おっと、マスター困ったか。しかしこんなことでへこたれていては、悪辣非道なＲＰＧマスター（？）の風上にもおけないぞ！

「あ、そう。しかしねえ、こんどの冒険は、アドバンスルールを使おうかと思ってたんだけどな」

「アドバンスルール、というと、いろいろなアイテムが出てきて……」

「それに新しい魔法もたっぷりあるんだ。なかには新しい能力をもつキャラクターも出るぞ」

「えーと、それじゃ、どこのダンジョンに行こうかな……」

第164夜 殿様の借金には気をつけよう

　というわけで、ＲＰＧというのは、キャラクターを“生かさず殺さず”で操るゲームだったんだね。うーむ、まだ江戸時代は生きていたのか。

　しかし歴史の本をひもといてみると、こんなマスターやプレイヤーよりも、はるかに悪逆無道な人たちがいたんだから怖いなあ。それも江戸時代のお殿様がだよ。

　きみも学校で習っただろうけど、江戸時代の中ごろには、各藩とも財政が苦しくなって、大坂や江戸の商人から借金をしたんだけど、これを結局返せなくて、踏み倒す藩が続出したんだ。そのため店が潰（つぶ）れた商人が出てもおかまいなし。そのうち商人のほうでも、危ない大名のブラックリストをつくって、防衛をはかるようになったんだ。そのブラックリストの栄光の（？）トップは、熊本の細川藩で「ここは借金を返したことがない」と書かれていたそうだよ！

　しかしこの大名の借金では、もっとおもしろい（ひどい？）話があるんだ。というのは、当時は士農工商の身分制度があったからね。その最上位の侍、しかも殿様が、身分いやしい商人ごときに借金をするというのは、よそへの聞こえがわるいというので、なんと殿様が商人に出した借用証書には、あべこべに“商人が殿様から金を借りた”というふうに記載したんだってさ。

　ずいぶんヘンな話だけど、これが慣習だったらしいから、まあしょうがないんだろうね。それにちゃんと借金を返してくれれば、べつに問題はないんだけど……。

　しかしきみたちのご想像のとおり、なかには借用証書に記載されているとおりに、商人に対して借金を返せ、と迫った大名もいたんだ。まあ、さすがにそれで逆に金を取り立てることはできなかったようだけど、ゴネて最初の借金を棒引きさせてしまったそうだよ。

　うーむ、しかし権力者がやるだけにやっぱり汚い話だなあ。ボクがここまでやられたら「てめえら、人間じゃねえ！」とおもわず桃太郎侍になっちゃうぜ。

第165夜 インチキ借用証書の効果

　えーい、それじゃもうひとつ借金の話だ。あるところでのゲームの話。まあよくあるパターンで、あるときパーティは、高利貸しに苦しめられてる人を助けたんだ。しかし高利貸しの陰（かげ）には、町を陰で操る盗賊ギルドがいたのでした。

「おい、高利貸しめ。いいかげんな借用証書をつくりやがって。借りたほうは金貨十枚しか借りてないっていってるじゃないか」

「なにをいってる。こっちの借用証書には、ちゃんと金貨千枚と書いてあるのだ」

　こうしてしばらくモメたが、ラチがあかない。そこでモノは相談だ。

「おい、マスター、なんか矛盾があるよ。なんで借用証書の金額がちがうんだよ」

「フッフッフッ、それはだね」

　といってマスターは、文字を書いて説明し始めたんだ。

「つまり最初の借用証書には、金貨十枚と書いてあったんだが、これを悪い高利貸しが、金貨千枚に直したんだよ」

「どうやって？」

「簡単じゃないか。十の上に横棒を一本入れれば千になるもの」

「……あのね、ここはどこにある国？」

「ファンタジー世界だよ」

「そんな国が、漢数字を使うのかよ！」

「じゃあ聞くけど、いったいどういう数字を使っているんだい」

「そ、そりゃアラビア数字だろ」

「チッチッ、それが固定概念だというんだ。ファンタジー世界だからといって、アラビア数字を使わなくちゃならない必要性はないじゃないか！」

「う、まあ、そりゃそうだけど」

「だったら金貨十枚を、線を一本加えて千枚にした。それでいいじゃないか」

　これではマスターのいうがままじゃないか。しかし、まてよ……。

「しつもーん、今回の借金の返済期限はどのくらいですか」

「十カ月だよ」

「だったらその十の上にも横棒を引いて、千カ月、つまり83年後の払いにしてもいいかな……」

「おー、そりゃいい考えだ」

「それでいこうぜ」

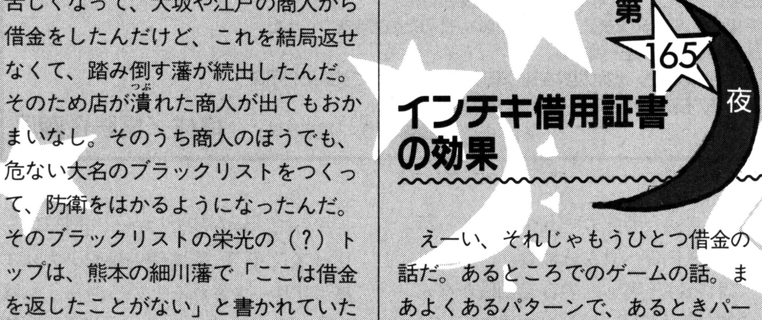
　まったく両刃の剣みたいな話だなあ。そこで形勢不利なマスターのやることはといえば……。

「うるせえ。いいか、子分ども、やつらをタタんじまえ！」

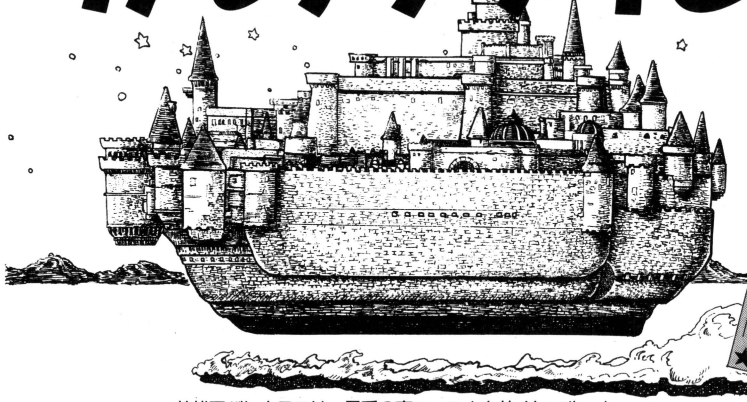
「よーし、そうこなくっちゃ！」

「やっちまえ！」

「……なんだかむなしいな。いくら理屈を考えても、結局は腕力で解決するんだものな……」



RPGの王国
ガルナデナイン



国王あいさつ

わきあか「皆の者、ついにわが国に名前がついたのじゃ」
かつら「ガルナデナインとは、舌をかみそうな名前でございますな。しかし、国民に国名を募集していたのでは？」
わきあか「安心せい。この名前は仮のものなのじゃ」
かつら「では最終的には国民が提案した名前で落ち着くと…」
わきあか「そういうことじゃ。わが国は民主主義じゃからな」
かつら「私、感服いたしまする」

英雄王バレウラスは、最愛の妻フィスナを若くして失った。
彼女は言った。私は、東の空の星座になりあなたを見守りましょう。
だから、あなた。悲しまないで……。
バレウラスは、星になったあとも彼女を愛し、夜になるたび東の空を見上げた。
彼は秋から春にかけて彼女が水平線下に消えるのを悲しみ、星を追いかけるため居城をつくった。
「星追う城」は彼女の後を追い、一年かけて世界を一周する。
バレウラスも星となり2000年が過ぎたいまでも、城は世界を巡り続けている。そして英雄王の子孫たちは、今年もこの城によって星頂祭の日の訪れを知ることができるのだ。

（ユキリア百話集より：「星追う城」）　**構成／冒険企画局**

年中無休のアイテムショップ マジカル・ランプ

今月からアイテムショップ「マジカル・ランプ」が新装開店。毎回店長こと私、アマムラがいろんなおすすめ品を紹介するぜ！

さて、今月のおすすめ品は『レムリカ銃士隊』だ。これはカードゲームなんだけど、そんじょそこらのカードゲームとはわけがちがう。

どんなものかというと、カードゲームとして遊べ、なおかつ、なんとRPGとしても遊べてしまうのだ（背景世界はおなじみのユキリアだぜ）。

箱を開けると中には、カードとカードゲームのルール、そしてＲＰＧのルールとシナリオが入ってる。しかもＲＰＧのルールのできがよくて解りやすいから、初心者をカードゲームから無理なくＲＰＧへ引き込める。

これだけ充実した内容で価段がなんと2060円（税込）。しかも本屋さんに注文すれば手に入るという便利さ。

さらに、「レムリカ・カードＲＰＧ・シリーズ」として、魔法使い編やシナリオ集がリリースされるというから、しばらくは目が離せない。お友だちと一緒に、ひとつプレイしてみちゃどうかね。

今月の評判アイテム



◀大阪府／STALK

▶大阪府／Storm Bringer！



ここでは、読者のオススメ＆ヨイショＲＰＧを毎回紹介していく。それから「こんなＲＰＧがあったらいいな～」なんてお便りがくれば、なるべくそれに近いＲＰＧを紹介するぜ。

▶大阪府／山野正博



†今月のプレゼント†

今回は新装開店のお祝いに『レムリカ銃士隊』を5名の読者にプレゼントだ。ふるって応募しておくれ。

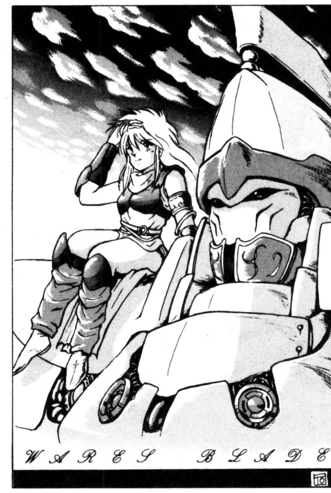
『レムリカ銃士隊』2060円（税込）
発売元／翔企画☎03-237-9498

　イラスト／大野真実、わきあかつぐみ



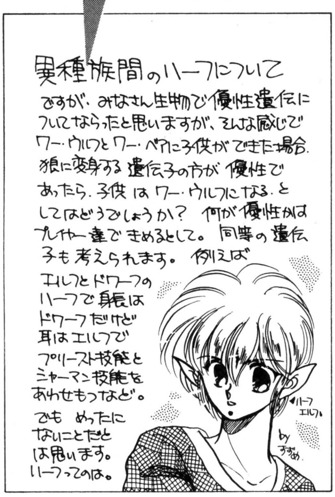
いらっしゃいませ。「なるほど亭」にようこそ。今回から、国民の皆さんの質問やレポートは、ここ「なるほど亭」で紹介することになりました。これからもどうぞよろしく。

さぁてさて、奥のテーブルでは、早くも先客さんたちが論議&談笑を始めたようですよ。奥にはマスターもいるから、わからないことがあったら何でも聞くといいわ。きっとためになる話が聞けると思いますよ。どうですか、ちょっとのぞいていきません？



◀大阪府／大森鋭貴
あの、お連れの方は外で待っててもらえます？

先客の声（読者レポート）



◀千葉県／鈴女

●11月号の神官戦士プム様へ。

あの2－64の6面体、私の知るところによれば、たしか「バック・ギャモン」という西洋すごろくの賭け点を上乗せするときに使うやつだと思いますよ（しかし、ＲＰＧにゃ向かんダイスだと私は思ふ……）。

〈東京都・鷹澤昭羅〉

★　★

●真の銀の魔術師さんの、魔法修得への質問について。これは、知能が大きく関係してくると思います。だって、魔法使いというのは、呪文書に書いてある長い呪文を一言一句まちがえずに正確に唱えねばならなくて、その呪文をいつでも唱えられるように暗記しておかねばならないんだから。

〈福岡県・てんねん〉

★　★

●デミヒューマンやモンスターなどの演じ方、扱い方について。それはそのゲームをする本人たちの自由なんでは？ エルフにしてもドワーフにしても、人それぞれにイメージがあるだろうし、それがＲＰＧにとっていちばん大切なんじゃないかな。エルフより美しいドワーフが存在しないと誰がいいきれます？ コボルトが悪い存在だと、いったい誰が決めたんでしょう？ 皆さん、とにかくまず自分のイマジネーションを大切にしましょう。ルールにばかりにとらわれていると、自分自身の想像力や個性といったものを失ってしまうかもしれません。RPGって、イマジネーションのゲームだと思います。

〈宮城県・はしけばんのしょー〉

★　★

●ドラゴンは涙を流すのかについて。

ドラゴンは中国のある民話で泣いています。少年が、人々からきらわれてひっそりと隠れ住む竜を訪ね、なぐさめてあげたところ、竜は感激して涙を流したそうです。少年を背中に乗せた竜は、いつしか黒いりっぱな船になり、流した涙は川となったそうです。そして、船になった竜は、少年を村まで送りとどけてあげたという話です。

〈静岡県・FISH〉

新入りの声（公開質問）

おや？ きょろきょろしてどうしたね？ はは あ、あんた新顔だね。

ふむふむ、わしの見たところ、あんたも何か悩みをもっとるようだな。遠慮せずにいってみな、みんな喜んで答えてくれるぜ。ほら、早く……。

★　★

●私はとってもダイス運が悪くって、D&D®の能力値で、プラスの修正がひとつもなかったり、戦闘では一度も命中しなかったときがあるんです。私はどうしたらよいのでしょう。

〈山口県・不運の男トルベラン〉

★　★

●パーティが馬に乗って目的地に着いて、ダンジョンなどに入るときに、乗ってきた馬はどうしたらよいでしょうか？ ロープでつないでおくと、モンスターに殺されちゃうかもしれないし、放しちゃうと帰るときに困るし……。

〈群馬県・九紋竜史進〉

さあ、物知りな先輩の方々、この新入りの悩みを解消してやってくんな。よろしく頼むぜ！



冒険者の宿
ほのぼのInn



ここはガルナデナイン唯一の宿屋、ほのぼのInnです。なんで唯一かって？　この宿には、なぜか自然にお客が集まってきて、ほかの宿がみんなつぶれちゃうんです。不思議不思議、この宿には、人をひきつける何か不思議な力があるのかもしれませんね。

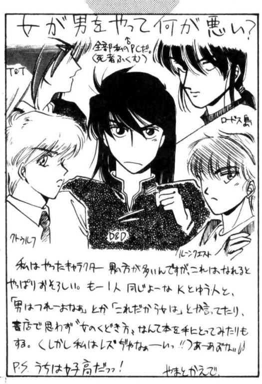
おかげで、今夜もほのぼのInnは大はやり。冒険者でいっぱいです。



▲三重県／TEM

あのー、そこの変な生きものは何なんです？

女の子からもひと言



▶神奈川県／やまとかえで

いえ…その…べつに悪いなんて…

かわいいあの娘にプレゼント



▲長野県／小鳥さん

「ねーねー、あれ買って」「はいはい、げっ!? 2千ゴールド!?」

若さの特権？



▶愛知県／中村研

うらやましい～。たしかに野太い声でキャピキャピは無理だもんな。俺だって、ン年前なら少女の声色のひとつやふたつ……気色悪かったりして

何が忘れちゃいませんか？



◀千葉県／あかしくん

あ……あとから気持ちよくなるってキミ……。つるかめつるかめ

マジックマスター2当選者



▶岡山県／山本修一

ガイ、優しかったおまえはどこにいっちまったんだーっ!!

皆さんおまちかね、『マジックマスター2』当選者の発表だ。

岡山県／山本修一
埼玉県／オーク・K
茨城県／若山智
愛知県／ジェノサイド・マスター
山口県／蔵本謙次郎

以上の5名だ。みんなで遊んでくれ！

読者企画　第2弾、リレー小説スタート!!



▲神奈川県／まると

ほのかに光るマジック・ソード。切られたら痛そう……

今回から、読者企画のタロットとリレー小説を交互にやることにした。小説は400字以内で、設定・内容とも読者の自由だ。さて、栄光の第1話はどんな話かな？

彼の夢はつねに気味悪く、地獄の様相をおびていた。そしてさらに悪いことに、彼は意味のわからない恐怖にうなされているのだ。追っ手は姿なき"恐怖"であり、正体を見せることは決してなく、沸きたつ極彩色の波の中、執拗に彼を追った。

彼は眠ったとたん、夢の中で彼自身によって創られる恐怖の世界にたたき落とされるのだ。そしてそこは、狂気と無秩序が支配する、彼と"追跡者"のみしか存在しない世界――。

彼の歩く道はなく、地表はありえないことに煮えたぎり、その地面は無限に続く。彼はまだ妖怪変化でも出ればよいのに、と思った。灰色で星も太陽も無い空。奇妙に歪んだ地表。そして、影のような"追跡者"。生物の中にひそむ狂気の精神が、いまにも弾けてしまいそうなのだ。

しかしそんな悪夢も、ある日を境に片鱗も覗かせなくなった――。

〈東京都・富士山光二〉

さあ、この続きはキミが書いてくれ！



『パラレル・クエスト』とつぜん始動!! なんと、読者のハガキを使ってアドベンチャーゲームをつくっちゃおうって大胆な企画だ!! 名づけて「パラレル・クエスト」。まずは、「謎の密林」編だ。はたして読者の運命は?

1 RPGの王国を熱読していた君は、いつのまにやら森の中にいる。ここはいったいどこなんだろう? さて、君はどうする?
◎あたりをうろつく→2へ
◎助けを待つ→4へ

2 君の前に、美しい魔術師が現れた。彼女はにっこりと微笑むと、「新しい挑戦者ね。私の魔法に耐えられるかしら。リクエストをどうぞ」という。さて、どうしよう?
◎「マジックミサイル」→8へ
◎「デス」→6へ

3 サイコロ2つで13なんか出るわけないでしょ! このサイコロは、不可能な数字を出そうとすると、ドラゴンに変身するのだ。がちょ～ん!?
◎勇敢に戦う!!→5へ
◎恐いから逃げる!!
→10へ



◀大阪府／STALK

4 偶然通りかかった女の子2人組。君は誘われるままに彼女たちの仲間となり、スリリングな第2の人生を歩み始めることになった。 〔END〕

5 ドラゴンは、倒すと美しい少女に姿を変えた。彼女は、呪いでサイコロに封じ込まれていたのだ。
→出口へ

▶岐阜県／スナネズミ


▶千葉県／渡邊久美

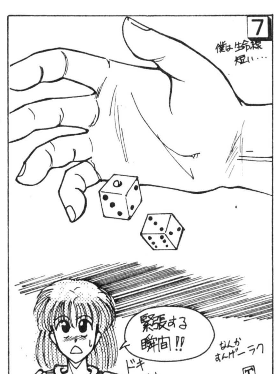

▶大阪府／デューム


9 「わ～い、7だ7だ。ラッキーセブンだ」ただそれだけ。道はひらけなかった。なんのこっちゃ……。
〔HAPPY END?〕

6 君の人並みはずれた生命力は、デスの呪力をうち破った!→11へ

10 えっ!? ここまできて逃げるのぉ? ぷちっ……君は逃げきれずにあっさり踏みつぶされてしまいました。
〔GAME OVER〕

7 さて、さっそくもらったサイコロを使ってみよう。さっきの魔法使いの話によると、このサイコロは、思いどおりの目が出せるから……。
◎ラッキー・ナンバーの7を出す→9へ
◎不吉な数字の13を出す→3へ



◀大阪府／ありたろう

出口 助けてあげた女の子の案内で、君はなんとかこの不気味な森を脱出した。しかし、元の世界に戻るにはどうすればいいのだろうか……? 冒険は2月号につづく(かな?)。



◀熊本県／およたま

8 ちゅどどぉ～ん!!! 君の体は消し飛んでしまいました。粉々になった君の体は、未来永劫(えいごう)復活することはない……、ちゃんちゃん。残念だけど……〔END〕



◀大阪府／亜矢虎

11 魔術師は正体を現わした。「この先で、サイコロを振るがいい。おまえの進むべき道が開けるはずじゃ」だってさ。ちぇっ、さっきの姿のほうがよかったのにな。
→7へ

▶奈良県／バーシュナック


おたより募集!

RPGの王国はこれからも、読者主体でガンガン進めていきます。どうかよろしく!
〒102千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル
月刊コンプティーク「RPGの王国」係

クロちゃんケイちゃんの おせーてあげる♡



そろそろ、新作ソフトの発売ラッシュだよね。その前にクリアできずに悩んでいるゲームやまだためしていない㊙技など、みんなまとめてやっちゃいましょ。というわけで、今月もパソコンゲームのQ&A・㊙技コーナーの始まりだぁ!! なお、当コーナーでは、質問・㊙技・攻略法などなど、常時募集しております～す。ヨロシクネ。

RPG QUESTION

デスブリンガー

5月以降、いろいろとヘルプしてきたのじゃが、いまだに質問がヒジョーに多い！ というわけで、みんながつっかえやすいところをまとめて、おせーてあげることにしよう（質問者の名前は略させてもらうよ）。

では、Q＆Aスペシャル開始。

「スメロギとラーラ・アルカスを仲間にできない」

スメロギとラーラ・アルカスは主人公があるていど冒険をして、いろいろと事件が起きてからでないと、仲間に加わってはくれないのだ。主人公がやるべきことは、まず、ゼフトの森でオークの洞窟を見つけ、ソロンの狩人ベゼルを助け、オークの王を倒すこと。この洞窟はノルロスの森から行くと、北西のほう。ただし、いったん、東のほうから回りこむようにしてしか行けない。つぎに、ゼフトの森の泉でリザードジャイアントを倒し、宝を手に入れること（ただし、村で話を聞いてないと、リザードジャイアントと戦わずに宝が手に入るという、不思議なお㊕ワザがある。このズルをしてもゲームはクリアできるようだ）。さて、これをクリアすると、村で事件が起きている。そこでスメロギを仲間にしたら、村に行き、生き残りのひとびとの話をよく聞こう。エルフについて詳しいひともいるからね。村で聞くべきことをちゃんと聞いてから行けば、エルフの長老の許可がおりて、ラーラを仲間にできるのだ。ラーラを仲間にしたら、近くの神殿を探検しよう。

「ガレクラーム港から先へ進めない」

ガレイクの迷宮にいる怪物を倒さないと、港から船は出ない。迷宮の入口は、寺院の裏手にある石碑だ。だが、ティボスティーの森にあるノドゥの神殿で見つけた指輪をしていないと、入れないぞ。

「レスフィドの町でシュターケルを仲間にできない。錠開けの技能を覚えられない」

夜、酒場に行け。ここで情報を買い、トイレを調べると……。シュターケルを仲間にしたら、影の塔へ行って、彼の力で錠を開けてもらって、部屋を調べてみよう。ここをクリアすると、シュターケルが錠開けの技能を教えてくれるのだ。

「ディガ兵士の仲間の証が見つからず、クラウドパスで道がふさがれているところから、先へ進めない」

仲間の証である指輪は、レスフィド城で手に入る。兵士の宿舎の奥の古い地下牢跡の壁をさぐってみると、隠し部屋があるぞ。

「ドワーフの長老が許可をくれないので、ソードピーク山の頂上に行けない」

ミレアガルドのリュガーゲンの廃墟へ行って話を聞いてから、もう一度長老に会ってみたまえ。

「シュネフォート城に入れない。ダモスの神殿で、ハイドラックスが教えてくれた扉が封印されていて開かない」

シュネフォート城には裏口から入ろう。裏口へ行くには、ダモスの神殿を通り抜けて、回って行くしかない。そして、ハイドラックスが教えてくれた扉の封印を解くには、手前の部屋にいる４人のアスラーを倒すべし。

イース

『イース』について質問します。ダームの塔のなかで「回廊で奏でられる悪魔の曲は……」という老人のいる階から先に進めません。ポーションを装備して走り抜けるんですが、あと一歩のところで、HPがなくなってしまいます。先になにかやらなくてはならないことがあるのでしょうか？ どうぞ、いい方法を教えてください。『イースII』と『イースIII』はもう終わったのに……。

〈埼玉県上尾市・中野賢太〉

ラーバの言葉をきちんと聞いていなかったのかな？ とってもだいじなヒントをいっぱい言ってるのよ。まず、この階にある柱があの曲を奏でるのなら、この柱を壊せばいいことってことになるでしょ。じゃあ、実際どの柱を壊せばいいのかしら？

これについては、宮城県の吉田君や千葉県の坪田君も悩んでいるみたいね。まず、マップのなかにある階段は、画面の上に向かって行けばひとつ上の階に、下に向かって行けば下の階に行ったことになるってことを考えてみて。10階からは、11階に行ける階段がふたつあるはず。さーて、ここでもう一度ラーバの言ったことを思い出してみましょう。ほら、わかったかなあ？　おっと、柱をこわすためにはハンマーがいるから、8階で手に入れておいてね。

最後の最後で『イース』が行き詰まっています。クレリアというものが見つからないんです。レアを助けたときのメッセージも、ふたつの生首ヤローにてこずっている間に忘れてしまいました。ダームの塔のなかも行けるところは全部行ったつもりです。このままでダルク＝ファクトのところに行ってもすぐやられるし、どうすればいいのでしょうか？　助けてください。ちなみに持ち物は一応ひととおり持っているつもりで、いちばん最後に取ったのが、帽子をかぶったおばさんにもらったメダルペンダントのようなものです。

〈京都府京都市・栗〉

福岡県の古木君もダルク＝ファクトが倒せずに悩んでいるようね。栗君が気にしているように、ポイントはクレリア。さー、諸君、イースの本を読みなおしてみましょう。クレリアはイースに災いをもたらし、魔物たちをつくりだした金属らしいわね。その金属、クレリアを地下深く封じたとも書いてあったでしょ。そこで、いままでの冒険を振り返ってみて。地下深くに潜ったことがあったでしょ？　そう、あそこで手に入れた金属製のものが、きっとクレリアよ！　これでもわからないかな？　じゃ、もうひとつヒント。ゴーバンが言っていたことを思い出して。「○製品ばかりがなくなるんだ……」魔物たちがそんなに必死に隠したがってるものこそ、彼らが苦手なクレリアにちがいないわ。クレリア製のものを装備すれば、きっとダルク＝ファクトにも勝てる！　さあ、持ち物をチェックしてみてちょうだい。名前がちがうから気がつかないだけで、キミたちはそれをもう持ってるはずよ。

ウィザードリィ4

こんにちわ、クロ先生。わたしはいま、『ウィザードリィ４』をやっているパソコン少女です。質問があります。コズミックキューブに入るところにいますけど、入口が３ヵ所ありますよねー。その扉のどこに入ればいいんですか？　右ですか？　真ん中ですか？　左ですか？　教えてください。これからも（ちょっとＨな本ですけど）コンプティークの編集部のみなさん、がんばってください！

〈北海道名寄市・やっほーだよーん〉

フォッ、フォッ、フォッ！　うれしいのう。女の子はなかなか質問のしかたがかわいくて、よろしい。ん？　なに、なに？　あそこか。あの入口で出題されるクイズはいかにも意味ありげじゃがのう、じつはどのドアからも出口へ行くことができるんじゃよ。ちなみにクイズ自体、どの答えでも正解になるようつくられているのさ。まあ、コズミックキューブはマッピングしにくいことおびただしいので、大変じゃろうが、がんばりたまえ！　また、困ったことがあったら、聞いてくるのじゃよ。

わたしは一度買ったゲームは自力で最後までやらないと気がすまないという、自称プロのゲーマーです。こんなわたしですが、どうしてもこの『ウィザードリィ４』だけはクリアできません。そこで、どうか、ホークウインド卿の弱点を教えてください。ちなみにミスリルグローブ、NYIN、ORB OF DREAMSは持っていますが、使用法がわかりません。ブルードラゴンスペシャルはありません。その他の入手可能なアイテムはたぶんすべて持っていると思います。地上２階までのマッピングもほぼ完ぺきだと思います。よろしくお願いします。

〈愛知県名古屋市・ボルタックス〉

おや、おや。せっかく、ここまで自力で来たのに、質問するのは、さぞくやしかったろうなあ。キミの手元にヒントがあったのにねえ。そう、キミの誇るマップの地下４階～地下１階をよーく見直してごらん。ほら、ほら、ほら、ある単語が浮かんできただろう？　その単語を見て、ああ、あれか！　って、わかったかな？　よーく、いままでの冒険の旅を思い返してみるのだよ。その単語こそがホークウインド卿を唯一倒すことのできるモノなのじゃ。というわけで、弱点がわかれば、あとは簡単。がんばれ！





RPG QUESTION

ロードス島戦記

いま僕は『ロードス島戦記』をやっています。アランの町の盗賊ギルドで情報を買って、森のなかにある館に行ったけど、地下牢のカギを見つけただけです。その館にはほかにもなにかあるのですか？　地下牢のカギはなにに使うのですか？　それにアランの王とは会えるんですか？　会えるなら、会いかたを教えてください。レベルは全員9レベルです。

〈群馬県佐波郡・ルーファス〉

あれま、せっかくカギを手に入れたのに、それをまだ使ってないの？　館の地下を探してごらんなさい。カギがないと入れない部屋があるはずよー。そこにいる囚人から情報を聞き出しましょう。シークレットドアの場所を教えてくれるわよーん。その奥で待ってる何者かと会うと、ここはクリア！　そのあとで、アランの城に行けば、アランの王とも会えるわ。

ボクはいま『ロードス島戦記』をやっています。イベントは全部といたと思うんですが、どうしてもブレードの寺院の司祭が話していた、砂漠の蛮族を見つけることができません。ほんとうにいるんでしょうか？　いるなら、だいたいの場所を教えてください。

〈山口県玖珂郡・佐賀慎治〉

沖縄県の比嘉君からも質問が来てたけど、みなさーん、残念ながら、これはうわさとして耳に入るだけで、実際に蛮族に出会うことはできません。クエストとしては入ってないんだって。

♡H♡ QUESTION

Rance―光をもとめて―

あのお、『Rance―光をもとめて―』なんですけど、妃円屋敷の2階に行くと床が崩れて奥の部屋に入れません。どうしたらいいのでしょうか？

〈静岡県浜松市・生駒善通〉

廊下を通ると、必ず1階に落っことされてしまう。では、どうしたらいいか。その廊下は通らないで、その部屋に移動すればいいのだ。

ここで思いだしてほしい。この屋敷にくるまでは、「移動」コマンドを使うと移動できる方向だけしか表示されなかった。しかし屋敷のなかでは、4方向へ移動できるかのように表示されている。たとえその方向に壁があったとしてもだ。これが何を意味するかわかれば、この罠はかんたんにクリアできる。ただし、そのためには、屋敷のなかで手に入る特別なアイテムが必要。これさえあれば、廊下を通らず「移動」できるはず。

この他にも、屋敷のなかにはすばらしいアイテムが隠されている。こまめに調べて、手に入れられるものは確実に手に入れておこう。

ここをクリアすれば、あとひと息でエンディング。あせらずにがんばれ！

㊙ TECHNIC

サーク

PC-8801SRシリーズ

無敵になる方法を見つけました。11月号にスペシャルメニューへの入り方がありましたよね。このときの記事では無敵にはなれませんでしたが、これでなれます。

ゲームスタート直後の街の画面でY→M→Y→Nとキーを押し、スペシャルメニューに入ります。メニューの選択画面になったら、ドライブ1にディスク2を入れます。これで無敵モードのON、OFFが使えるようになります。スペシャルメニューから抜けるときにはディスクを元通りに戻しておきましょう。

〈広島市西区・LAD〉

11月号の㊙技の研究改良版。キミはえらい！　しかしこの「無敵」モードは当たり判定がなくなってしまうわけではなく、死んでもすぐに復活するというモードなんだ。難しくて途中で投げ出してしまった人は、このモードを使えばエンディングが見れるのだ。

マスター オブ モンスターズ

PC-9801シリーズ

隠れマスターを見つけました。

出し方は、マップ設定変更の画面にして自分の好きな魔法使いに合わせ、CTRL、CAPS、SHIFT、カナ、GRPH、NFER、XFERのキーを押しながらリターンキーを押します。すると「ガイアー」というマスターが出てくるのです。このマスターはHPが200もあり、しかもすべての精霊を呼ぶことができるので、初心者に向いていると思います。ですが、これはキャンペーンモードでは使えません。というわけであしからず。

〈新潟県豊栄市・風間啓介〉

7つのキーを押した状態からリターンキーを押すってのは、指がつりそうでタイヘン。そこで、もう少し楽にできないかなと思っていろいろ試してみたら、CTRLとGRPHを押しながらリターンするだけでいいことがわかった。しっかし、この「ガイアー」はほんとに強力。ふつうにゲームしていて勝てないときには、「ガイアー」を召喚してうさばらししよう！

電脳学園

PC-9801シリーズ

電脳学園98版を楽しむ方法を教えましょう。

①アドベンチャーシーンは単に移動するだけでいい（知ってると思うけど）。
②授業を受けるだけであれば、簡単な

方法があります。立ちあげディスクを使ってMS-DOSを起動します。立ち上がったらドライブ1にAディスクを入れて、以下のとおりにしてください。
●「ひろこ」→ドライブ2にBディスクを入れてB：B［リターン］
●「ゆり」→ドライブ2にCディスクを入れてB：C［リターン］
●「しずか」→ドライブ2にDディスクを入れてB：D［リターン］
これでその授業の初めから始められます。ただし、「ひろこ」→「ゆり」、「ゆり」→「しずか」という具合に進めることはできません。あしからず。

〈香川県高松市・八田達〉

そう、98版ではクイズシーンに行くまでちょっと時間がかかる。本気で攻略するんじゃなく、少しクイズ（授業？）を楽しむには有効だぞ。これで予習して「オタキング」を目指せ!!

銀河英雄伝説 パワーアップ&シナリオ集

PC-8801SRシリーズ

自動モード発見！　方法は以下のとおりです。
①まずふつうにパワーアップ＆シナリオ集を立ち上げます。
②好きなシナリオを選び、ゲームを始めます。
③プレイヤー側のコマンド入力のとき「STOP」キーを押すと、画面がフラッシュします。
④フラッシュしたら、リターンキーを押し、“その他”のコマンドを選びます。
⑤いちばん下に「自動」というコマンドが現われます。
⑥選ぶと「1、2、4、8、16、32」という数字が表示されるはずです。いずれかの数を選ぶと、選んだ数のターンだけすべての行動が自動になります。やってみましょう。

〈神奈川県横浜市・大井　昌〉

ちょいとトイレに行っているときにもゲームが進んでいてくれるのはウレシイ。でも、思ったように動いてくれないこともあるので、長時間自動にしておくのはちょっとまずいかもしれないね。

銀河英雄伝説

PC-9801シリーズ

究極の各個撃破”を紹介します。
まず提督をふたり以上呼びます。最前列には提督艦を除いて4部隊を配置できますが、合流・編隊のときに同じ位置に指定し、4隻の艦を重ねることができます。さらに2隻の提督艦を並べると、艦隊は横一列にきれいに並びます。この状態で列を乱さないようにすれば、準備完了です。後は、格闘戦をせず、最大射程距離ぎりぎりを保ち続けるように移動・攻撃するだけです。この場合、自軍の戦闘能力、移動距離、敵の戦闘距離などがポイントとなります。この戦い方なら、敵軍の総数が自軍の3倍でも十分に戦え、2割の損害も出さずに敵の提督を倒せるのです！　私はこうしてヤンとアッテンボローの32部隊を壊滅させましたが、損害1割強ですみました。この方法に向いているのはラインハルト、ロイエンタール、キルヒアイスあたりでしょう。

〈埼玉県深谷市・蓮　正史〉

各個攻撃」というよりも「隊列攻撃」。提督の乗る特殊戦艦でも、一度にこれだけの攻撃を受けたらたまったものではないだろう。この作戦は艦隊を上手にコントロールできれば、程度の差こそあれ、どの提督でも勝算があると思うぞ。でも、ビーム命中率、士気度の高い方が扱いやすいのは確か。

天使たちの午後Ⅲ

PC-9801シリーズ/PC-8801SRシリーズ

ゲームの進展にはなんの関係もないけれど、「最高のハッピーエンド」のエンディングで知香のアップが出ているときに、テンキーの0を押すと知香がウインクしてくれます。

〈東京都武蔵野市・BUCHO〉

うむ、確かに㊙技ではないなあ……。オマケ技といったところかな。ゲームを解いた人は試してみてね。ちなみに0キーでなくともいいみたいだよ。つーわけで、また何か見つけたら教えてね。

サーク

PC-9801シリーズ

隠れモードを見つけました。やり方は簡単。CTRLキーを押しながら立ち上げるだけです。すると、デモメニューになり、オープニングとエンディング1、エンディング2を見ることのできる隠れモードになります。4、6キーで選んでスペースキーを押すと、その画面を見ることができます。ちなみに、エンディング2で「THE END」と出たときにスペースキーを押すとスタッフのメッセージになります。

〈兵庫県尼崎市・角野恵子〉

サークにはいろいろな“隠れモード”が用意されてますねえ。ゲームを解いて“隠れモード”で遊んで、「1本で2度おいしい」ソフト！ってやつですね。こーいうのって、とってもうれしいね。



AVG WORLD

HYPER GENETIC CIRCUIT PANGAEA

パンゲア



文・松枝蔵人（まつがえくろうど）
画・吉富昭仁（よしとみあきひと）

第十三話



PART 1

アドバイス IN〝楽園〟

マラッカ海峡を渡るしめった熱風がそよがせるのか、手入れのゆきとどいた背の高いパームツリーの葉がヒラヒラとゆらめいている。その背景は、抜けるように青い熱帯の空と、植民地時代そのままの風情をとどめる白亜の建物だ。夢を求めてはるかなこの土地に渡ってきた者たちに、本物の幻想をあたえつづけてきた場所だ。このホテルは異邦人のものだ。異邦人に、〝どこでもない場所〟――つまり、ユートピアを夢見させてくれるのである。

前号までのあらすじ

東京のフツーの高校生イージィは、大多国籍企業の令嬢ルルの親捜しに同行してインカ帝国の幻の都ビルカバンバに到達し、謎の魔法陣〝ビッグ・ジェネレイター〟を発見する。インカ人の子孫アタワルパと衝突するが、ラインバック財団を乗っ取ったヴァルハラ建国軍のヘリに爆撃されともに危機に陥る。メドウズとルル、ヨースケは、いったん捕われたものの逃走に成功。一方、イージィはアタワルパに救われ、彼の生まれ育った隠れ里ネオ・クスコへ。様々の動機を内包する2グループは、強大な敵とどう闘うのか、そして再会はいつの日か!?

イージィが、有名なラッフルズ・ホテルの中庭でそんな感想をいだいていたとき、会見の相手がむこうから芝生の上を歩いてきた。

「やあ、アタワルパ。シンガポールは気にいってくれたかね？」

「このホテルの中にいるかぎりはね」

アタワルパは、ぜいたくな仕立てのビジネススーツをピシッと着こなした相手に皮肉っぽく答えた。

「ラインバック財団のこと――？」

さっそく用件に入ると、相手の男が意外そうなおももちで聞き返した。男はアタワルパがイギリスに留学していた当時の親友で、シンガポールで一、二をほこる大財閥の御曹司(おんぞうし)だという。どう見てもまだ20代のなかばの青年だが、落ちついた物腰といい、鋭い眼光といい、すでに敏腕な実業家の風格をただよわせていた。

「業績は立派だよ。名実ともに世界最大級の多国籍企業のひとつにのしあがったと言えるだろうね。しかし……」

「しかし――どうなんだ？」

アタワルパは身を乗りだした。

「うん、奇妙なんだよ。ここにきて、順調に売上をのばしているいくつかの部門を整理しようとしているらしいんだ。実は、このシンガポールにあるハイテク工場が、ちかぢか閉鎖されるというううわさもある」

男は当惑の表情を浮かべた。

「ラインバックの財政は、外見ほど楽じゃないということか？」

「どうかな……ラインバック財団の経

営が苦しいなどとは聞いたことがない。経営不振のためでないとすれば、不要になった部門を切りはなす目的としか考えにくいんだよ。つまり……」
アタワルパの目がキラリと光った。
「莫大な資金を必要とする巨大な新プロジェクトをかかえているために、資本の分散をおさえている……ということだな？」
その問いに男は重々しくうなずいた。

「イージィ、さっきの話をどう思う？」
観光客や物売りでごったがえすシンガポールの下町の路地をたどりながら、アタワルパがたずねた。
「ど、どうって……」
イージィは答えにつまってしまった。ラッフルズ・ホテルの不可思議なたたずまいといい、若手実業家の風格といい、そこでかわされたむずかしげな経済の話といい、イージィにはすべてが自分には無縁のこととしか思えなかったのだ。
アタワルパは街のにぎわいには目もくれず、しきりと考えをめぐらす表情で言った。
「ラインバックの傘下には、すでに宇宙産業もあるくらいだ。世界中の、ありとあらゆる産業分野に手をひろげている。東京やニューヨークをまるごと買い占めるのでもないかぎり、ほかにどんな有利な投資先があるだろう？」
「さあ……？」
イージィには見当もつかなかった。
「ニューヨークのＦＣＰビルでの会議のことをおぼえているかい？」
「ええ、もちろんです」
「リャカが調べてくれたところによると、あの会議の出席者のほとんどが世界各国のラインバック企業の重役クラスだった。ところが、彼らは会社にはめったに顔を出さず、派遣された土地にある遺跡の調査なんかをしているらしいのだ……これに思いあたることはないかね？」
「古代遺跡ということは……〝ビッグ・ジェネレイター〟を探していたんだと思います」
「そうだ。そこでこういう風には考えられないだろうか——ビルカバンバで例の魔法陣が発見されたことが、ラインバックの奇妙な経営縮小と関係がないかどうか？」
「ビッグ・ジェネレイターがお金もうけの道具になるって意味ですか？」
「わからん。だが、重爆ヘリや私兵軍団を送りこみ、われわれを亡きものにしようとしたくらいだからな。金もうけは企業の大前提だが、もしかすると、それ以上の野望が隠されているのかもしれない……」

カナディアン・ロッキーのネオ・クスコからひそかに脱出し、東南アジアまでいっきょに飛んだイージィたちは、シンガポールでも極力人目をさけて行動していた。彼らの宿舎は、ラッフルズ・ホテルとは雲とドロほども差のある、チャイナタウンのうす汚い安宿だった。
カーテンを閉めきったむし暑い部屋に入ると、その場にまったくそぐわないコンピュータのキーボードをたたく音が聞こえてきた。
「アタワルパさま——！」
叫んだのはインカの少女リャカだった。山奥の隠れ里から一歩も外に出たことがなかった少女に、こんな大都会のまっただ中で緊張するなというほうがむりだろう。心底ホッとした表情を浮かべて駆けよってきた。
「成果はあったのか？」
アタワルパはそっけなく言った。私情をさしはさんでいるときではなかった。リャカもまゆをキリッとひきしめて報告しはじめた。
「それが、なかなか思うようにいきません。ラインバックの防御システムが急速にきびしくなっているのです」
リャカはくやしそうに唇をかんだ。
独学で身につけたとは信じられないほど、彼女のハッキング・テクニックはかなりのものだった。
（サムが独自にセキュリティをやれるようになったんだ……）
サムの学習能力をもってすれば、リャカのたびたびの侵入に対して防衛策をとりはじめたとしてもおかしくはない。
「しかたないな。今までに入手した情報を検討しよう」



リャカはプリントアウトした紙の束をかかえてきた。それだけでも膨大な量の情報があふれている。蒸風呂のような部屋でのまる３日間の作業の後、イージィが一件の書類を発見した。
「ラインバック財団は、最近かなり大規模な人事異動をやっていますね。とくに、ブラジルのリオデジャネイロ支社と、ウィーン支社との交流がかなりの数にのぼっています」
「ふむ、リオは南米におけるラインバックの拠点だ。崩壊したビルカバンバの再発掘をすすめるつもりだろうな。その人員が、なぜウィーンから送りこまれたのか？……オーストリアはラインバック会長の出身地でもある。あそこに何かがある……よし、つぎの目的地はウィーンだ！」
アタワルパは、椅子を蹴っていきおいよく立ちあがった。

ＰＡＲＴ２

奇略！ 支社潜入作戦

一週間後、イージィたち一行は、歴史の都ウィーンの街角にいた。
「死んだ都だよ——」
灰色の天をさす聖シュテファン寺院の尖塔を横目で見上げながら、アタワルパが吐きすてるように言った。
ウィーンは、中世から近世にいたるまで強大なハプスブルク家の支配する王宮都市だった。いかめしい建物の建ちならぶ、どこか憂鬱げな街のたたずまいは、今も中世そのものだ。形骸化した文明を嫌悪するアタワルパのことばは、歴史的建造物や優雅なマロニエ並木が豊富であればあるほど、それはもう、現代に息づく活力を失った過去の街でしかないということを言おうとしているのだ。
（こんなところに、ラインバック財団の支社が本当にあるんだろうか？）
イージィのかすかな不安のような思いは、その支社をようやく見つけてからも去らなかった。それは、ウィーンの街並みにしっくりととけこんだ、それだからこそよけいに目立たない、こぢんまりとした建物だったのだ。
「ふん、あの会長らしい趣味さ。ＦＣＰビルがそうだったじゃないか。あれだけの大企業の本拠でありながら、他人にはできるだけそうとは気づかせないようにしている。それだけ、やつにはどこかやましいことがあるということだ」
そう言って、アタワルパはイージィの疑問を意にもかいさなかった。
が、たしかに迷っているひまはなかった。イージィたちが到着した当日、ラインバック・ウィーン支社では、ちょうど大規模な人事異動にともなう警備システムの更新と点検がおこなわれることになっていた。それを察知したとき、すぐさまアタワルパはウィーン支社に潜入することを決定した。

午前６時——早春のウィーンに夜明けがおとずれ、どんよりと曇った朝がはじまろうとしていた。
「だれだ？」
制服の警備員が、建物に入ろうとしている２人組を呼びとめた。
「やあ、こんばんは。シンガポールのラインバック・テクニカル社からこんどこっちに配属になった者です」
アタワルパが気安げに答えた。
「何時だと思ってるんだ。こんなにはやい飛行機はないはずだぞ」
警備員は、なかなか疑いを解こうとしなかった。



「ミュンヘン支社に用があったんでね。そこから車で来たのさ。まさかこんな時間になるとは思わなかったよ」

警備システムがストップしているために、シンガポールの怪しげな業者に作らせた偽装ＩＤカードとパスポートの簡単なチェックだけで、なんとか入口は通過することができた。

「イージィ、こっちだ」

アタワルパが指さしたのはトイレの表示だった。その中で旅装から急いで作業服に着がえ、ボストンバッグにしのばせてきた道具箱をさげて、なにくわぬ顔でオフィスに入っていく。

徹夜で作業を監視していた社員が、眠そうな目でアタワルパとイージィのほうをふり返った。最初からアタワルパは、作業があらかたすんで緊張感がゆるんだところを狙っていたのだ。

「塗装作業の者ですが……」

「なんだって？」

「アレ、ウィーンの美観保護条例を知らないんですか？　一般企業でも、人の出入りがひんぱんな場所の配線工事をした場合には、目だたないように塗装しなきゃなんないんですよ。ほら、これが依頼書。あ、ご心配なく、費用は市当局持ちですから」

アタワルパはたくみに社員を煙にまき、ズカズカとオフィスの廊下に踏みこんでいった。あちこちの部屋で、隠しカメラや警報ベル、入室者チェックのためのＩＤカード読み取り装置なんかを点検している。さして怪しまれることなく３階までたどり着いた。

「まあ、ざっとこんなもんだ」

アタワルパが得意げにウインクした。

イージィはアタワルパの大胆さに舌をまいた。ここに来るまで、イージィのひざはガクガクふるえ、心臓は口からとびだしそうだった。アタワルパの背中に隠れ、なんとか怪しまれないようにおとなしくしているのがせいいっぱいだったのだ。

（ＦＣＰビルを飛行船で襲撃したことといい、かなり強引なとこもあるけど、アタワルパはなんて人の虚をつくのがうまいんだろう。すごい戦略家だ！）

３階には人影はなく、シンと静まりかえっていた。読みどおり、工事は重要な部屋が多い上の階から順におこなわれたようだ。カギさえかかっていなければ、警備システムが回復する出社時間までは自由に動きまわれるはずだ。



「支社長室……と、ここが書類庫か」

スイッチが切られている電子錠は、取っ手をまわしただけで開いた。

「さて、何が出てくるか……イージィ、そっちの棚を探してみてくれ」

「はい――」

イージィとしては、おそらく支社長室に置かれているはずのコンピュータを操作してみたかった。

（リャカはセキュリティ・システムがきつくなって情報を盗みにくくなったと言っていたけど、きっとそれだけじゃない。この建物の上にパラボラアンテナが設置されていた。重要な情報は、ぼくがサミュエルズ教授からあたえられた端末機と同じように、通信衛星の専用回線でダイレクトにテレグラム・サムに送られるんだ。そのコンピュータなら、もしかしてサムと連絡がとれるかもしれないんだけど……）

だが、アタワルパのそばを離れるのは危険だったし、そうする勇気もイージィにはなかった。コンピュータは後まわしにすることにした。

大部分の書類はあきらかに社用のものだったが、いちばん奥のほうにとくに大事そうに箱に入れられた文書の束が見つかった。

「アッ、これですよ、アタワルパ。ルルがおじいさんの机で見たと言ってたパンゲアの古地図は――」

古地図のコピーを手にして、イージィの声が思わず高くなった。

「シッ……そうか、まさにビルカバンバの神殿の地下にあった魔法陣と同じ図柄だな。では、この下にあるコピーが資料の写しか。かなり古い文書だな、これは……」

アタワルパが興味深げにコピーのファイルをめくりかけたとき、背後のドアの外で小さな悲鳴があがった。

イージィはコピーの箱をかかえ、アタワルパにつづいてとび出した。ななめむかいのドアが半開きになっている。階下の者たちは悲鳴に気づいていないらしい。

「あ……」

ドアのかげから支社長室をうかがったアタワルパが大きく目を見はり、つ

ぎの瞬間、ためらいもなく中にとびこんでいった。アタワルパが、コンピュータのデスクの前にあおむけに倒れている少女を抱きおこした。
「リャカっ！」
それはなんと、外の車で待機しているはずのリャカだった。
イージィは、青く明るんでいるディスプレイとリャカが頭にセットしているレシーバーを見て、ハッとあることに思いあたった。レシーバーをむしり取り、そのマイクにむかって怒鳴った。
「サム、ぼくだ、イージィだよっ!!」

PART 3
プロフェッサーの孤独

『将棋(ジャパニーズ・チェス)ゲームでもいかがですか？』
手あかやコーヒーのしみで汚れた旧式の単色モニターがブンと音をたてて点灯し、暗闇にとざれていたいた小部屋を明るませた。電子合成音特有のささやき声が、机につっぷして眠りこけているボサボサ顔の人物に語りかけた。
「うん……？　ああ、サムか」
サミュエルズ教授は、頭をボリボリかきながら眠そうな目をあげた。
「サムや、人間には睡眠が必要なんじゃ。真夜中は寝るのに最適な時間帯ということになっとる。いくらわしほどの頭脳の持ち主でも、ゲームにつき合う気分になれんときもあるさ」
『ですが、教授はベッドに入るおつもりもないのでしょう？』
教授は、サムがまだ皮肉を言うほどの段階にまで成長してはいないことを知っていた。サムの言葉は文字どおりの意味だが、教授の深い胸のうちをみごとについていた。
教授がかたときもコンピュータの前から離れようとしない理由は、ただひとつ——ある人物からの通信をひたすら待ちつづけているからである。
が、しかし、その人物が通信してくる可能性はほぼゼロにひとしかった。
「サム、いつものやつを見せてくれ」
すると、たちまち読みこみ音がしはじめた。コンピュータが事項の確認をとることもせずにデータ検索に入ったのは、その事項の参照頻度がずば抜けて多いからである。
（これで何回目になるじゃろ？）
画面の半分にアンデス山中で発見されたインカの遺跡が映しだされ、もう半分のブラックボードに会話の内容がつぎつぎ文字表示されていく。映像は、燃えさかる遺跡と石だたみにたたずむ少年の姿をとらえている。少年の表情は真剣で、かつ確信にみちている。
もうブラックボードを見るまでもなく、教授には少年の口から発せられる恐ろしい言葉がわかっている。画像の動きを見るだけで、肉声まで聞こえてくるようだ。その言葉のまがまがしさだけは、何度読んでもけっしてなれることができなかった。心臓が早鐘のように打ちはじめ、てのひらがジットリと汗ばんでくる。
「ストップじゃ！」
教授は叫んだ。これ以上見るにたえなかったのだ。ハアハアと息づかいまでが荒くはずんでいる。
『いつものご質問でしょうか？』
サムが先まわりしてたずねた。
（いや、もういい。わかっとる。イージィは、ジワジワと火に焼かれる苦痛よりも死を選んだ。もう、あの子は自殺したのじゃ……）
だが、教授の沈黙を肯定と解釈したコンピュータは、よどみのない合成音声で回答した。
『イージィの命令が自殺するためのものだった確率は、25パーセント……』
「なに、25パーセントだと!?」
教授は、椅子からとびあがらんばかりに驚いた。
『はい。残り45パーセントは、犠牲になってパーティのほかのメンバーを逃がそうとした確率。自殺と犠牲の両方の混在する確率が20パーセント。推測不可能な要素が10パーセントです』
「ど、どういうことじゃ。分析結果が、前とちがっとる。たしか、自殺の確率は90以上だったはず……」
『新たなデーター——つまり、全員死亡したはずのビルカバンバから生還した者がいたために、数字が変動してしまったのです』
コンピュータはこともなげに言った。
「生還者？」
『ルルお嬢さま、会長秘書のミスター・メドウズ、シークレット・コマンド５名。それと敵インディアン……』
教授はあわててサムをさえぎった。
「ルルお嬢ちゃんが生きておったのじゃと!?　どこで見つかったのじゃ？　今までどうやって生きのびておったのじゃ——？」
『いいえ、発見されたのはビルカバンバ崩壊の直後です。情報が非公開になっていたために、データとして採用することができなかっただけです』
「またもや非公開かっ！」
サミュエルズ教授は、怒りにまかせて机をドンとたたいた。最近では、サムのプログラムを改変することはおろか、教授が使用できるデータの範囲がどんどん制限されてきている。スーパーコンピュータがいくらすばらしい分析能力をそなえていても、データが不足しては何の役にも立たない。
教授の地位は、現在でも一応サムの主任システム・エンジニアということになっているが、それは名目上にすぎなかった。特権があるとすれば、それはこうやってサムと直接会話する使用権(アカウント)をもっていることだけだ。完全な情報をあたえてくれないコンピュータとの会話など、単なるひまつぶしのおしゃべりかゲームの相手でしかない。
ラインバック財団から派遣されたシステム・エンジニアたちが教授にかわってワークステーションを占領し、おまけにいかめしい服装の男たちが研究所の周囲をものものしく警戒するようになった。彼らは教授をほとんど相手にせず、教授のほうも彼らと口をきこうともしない。自然に私室に閉じこもりがちになる教授は、見張りがついていないだけで、監禁されているのとなんら変わらなかった。
『しかし、教授——』
冷たい電子合成の声が、怒りに我を忘れかけた教授を現実に引きもどした。
『新しいデータが入っても、イージィが生きのびた可能性がいぜんとしてゼ

ロなのには変わりありません』
「そ、そうじゃったな……」
教授は頭をかかえた。
（イージィの不可解な行動も、ルルお嬢ちゃんたちを逃がすためだったとなれば理屈はつく。イージィの死が、かえって確実になっただけじゃ……）
『生還者の情報が公開された理由を、お知りになりたいですか？』
「あ……ああ」
新たなショックに呆然としつつ、教授はなかば無意識にうなずいた。
『全世界のラインバック財団傘下の企業に、ルルさまほか２名を捜索し、保護せよとの指令が発せられたのです。逃走または抵抗の意思を示すならば、武器の使用も禁止するものではない、とつけ加えられています』
「なんじゃと？　まるで凶悪犯あつかいではないか——」
教授は当惑してノロノロと顔をあげた。画面には３人の顔写真が映しだされていた。ルルお嬢ちゃんはもちろん、会長に同行してこのマサチューセッツを訪れたことのあるメドウズも記憶にあった。もうひとり、面長の、いかにも粗暴そうな日本人は……？
そのとき、いきなり教授の横の暗闇から手がのびてきて、コンピュータのスイッチを切った。
「チェッ、写真に手を加えやがったな。ひでえ悪党ヅラに写ってるぜ。本物はこんなにイイ男なのによ——」
そうつぶやくと、侵入者はポケットライトで自分の顔を照らしだした。
「お、おまえは……⁉」
教授はワナワナとふるえだした。
男はニタリと不敵に笑った。
「そうよ、指名手配中のヨースケ・スナガってなァ、おれのこったぜ！」

PART 4
点、線、そして三角形

「おっと、声をたてるんじゃねえ」
ヨースケが教授の口をふさごうとすると、背後の闇から女の子の声がした。
「乱暴にしないで！」
「ル、ルルお嬢ちゃん！　それに、メドウズ君もか——⁉　きみたち、こんなものものしい警戒の中をよく……」
「なぁに、メドウズはやっぱりプロ中のプロたぜ。途中３人ばかし眠らせたが、あいつら、きっと何で寝こんじまったのかもわかんねえだろうよ」
ヨースケがさもゆかいそうに笑った。
「じゃが、なんでまたこんなところへもぐりこんできたんじゃね？」
「もちろん、イージィが無事かどうか知りたいの。あの人、あたしたちを助けるために……」
ルルが泣きだしそうな声で言った。
教授は、いかにも無念そうに首をうなだれた。
「それが、かいもくわからんのじゃ。あらゆるデータは、生存の可能性はほ



ぼ絶望的と出ておる。わしだって、イージィが無事であってくれと祈っとるのじゃよ……」

教授は端末機のスイッチを入れ直し、ビルカバンバの画像をもう一度ルルたちに再生して見せた。

ルルは涙をこらえきれずに泣きだし、ヨースケは意地でも画面から目をそらそうとしなかったが、何度も鼻をすすった。メドウズだけがいつもの冷静さをうしなわず、画像が終わると教授に語りかけた。

「サミュエルズ教授、おそらくご存じではないでしょうが、今やラインバック財団は、ヴァルハラ建国軍と称する集団の支配下に入ってしまっています。イージィをこのような目にあわせたのはやつらです。わたしは、ラインバック会長のご恩にむくいるためにも、やつらの途方もない野望をたたきつぶすつもりでいるのです」

そのことばを聞いて、ルルとヨースケもハッとしてメドウズに注目した。

メドウズはつづけて言った。

「そこで、ぜひとも教授の力をこのメドウズにお貸しいただきたいのです。いかがでしょうか？」

「わしのような者でも、役に立てるじゃろうか？」

教授はよろめきながら立ちあがり、メドウズの手をにぎった。

「もちろんですとも。わたしはコンピュータをさして信用してはいなかったんですが、イージィの活躍をまのあたりにして考えを変えました。教授の頭脳とコンピュータの知識は、何物にも代えがたい貴重な戦力です」

ときとして無感動にも見えるメドウズのまなざしが、このときばかりはたぎるような熱気をたたえていた。

「メドウズ、あたしもやる。おじいさまを救い出すわ！」

「おれだってさ……ヴァルハラ建国軍がなんだってんだ。イージィのとむらい合戦たぜっ!!」

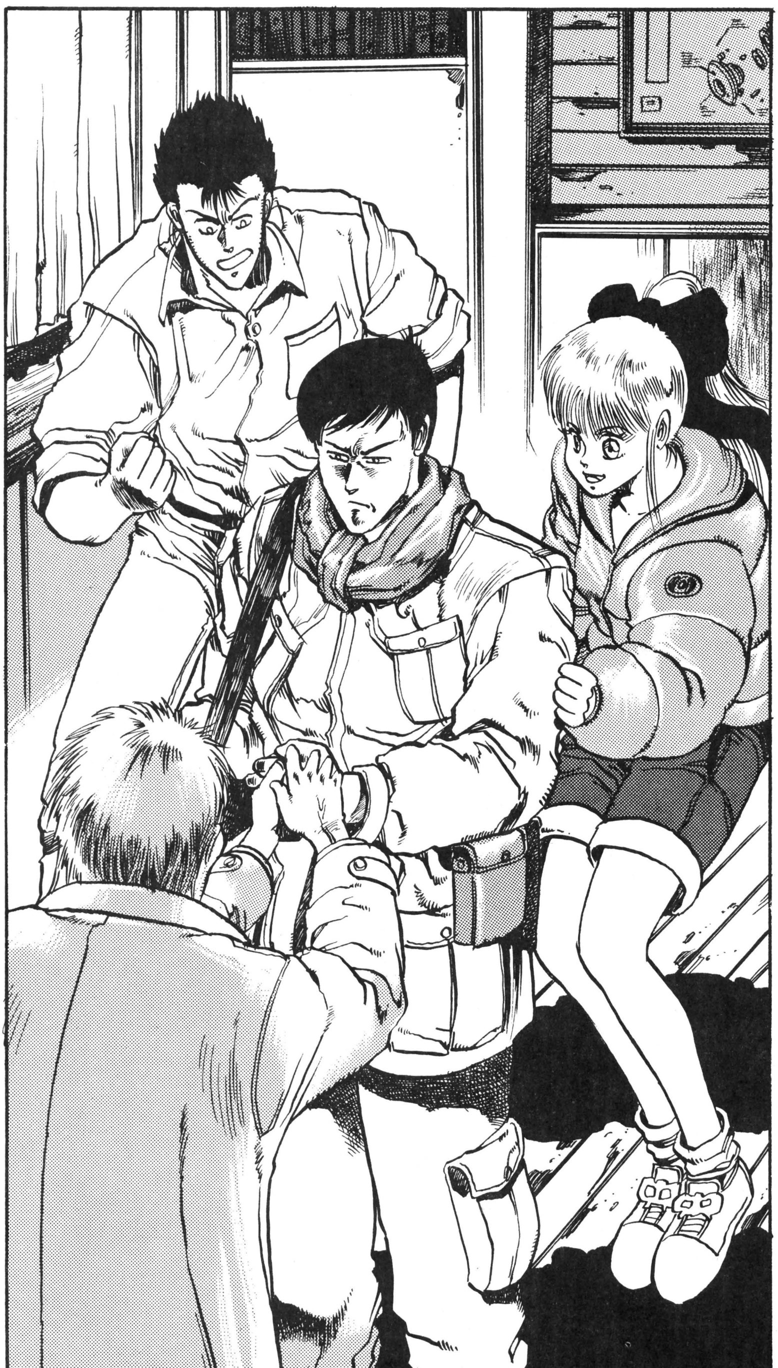
４人がしっかりと手をにぎり合ったとき、端末機の横のスピーカーからサムの声が流れた。

『そのイージィのことで新しいニュースがありますが、みなさん、お知りになりたいですか？』

「な、なんじゃと——!?」

『イージィがたった今ラインバック・ウィーン支社に現れました。コマンドに連絡して保護します——』

サムはいともあっさりとそう告げた。



ウィーン支社の一室で作業を監視していたひとりの人物が、腕時計の文字盤が点滅しているのに気づいた。

（警備システムはまだ作動していないのに……ああ、そうか、例のマザー・コンピュータに直結している、端末機からの緊急信号だわ。何があったのかしら？）

廊下に出て、それからゆっくりと階段をのぼっていった。

（妙な胸騒ぎがする……あたしのカンは、めったにはずれないはずよ）

その人物は胸のホルダーに手をやり、使いなれた拳銃をそっと抜きだした。



支社長室のドアからかすかな話し声がもれている。
（ふたり……３人か？　それくらいなら、あたしひとりでたくさんだわ）
　ドアのノブをにぎった手に、すこしずつ力がこめられていった——。

「ダメか……」
　イージィはマイクに呼びかけただけでなく、自分が持っていたラップトップの端末と同じ要領でもサムへのアクセスをこころみたが、まったくそれらしい反応はなかった。
「リャカ、しっかりするんだ！」
　アタワルパにほおをたたかれ、リャカはうっすらとまぶたを開いた。しばらくすると、ようやく目の焦点もさだまってきた。
「わたしだ、わかるか？」
「アタワルパさま……」
「あれほどわたしたちにまかせておけと言ったのに、なぜ命令を守らなかったのだ？」
「すみません……わたくし、ひとりでいるのが不安で、不安で、たまらなかったんです。それなら、いっそアタワルパさまのおそばにいたほうがと、あそこから……」
　リャカは、まだうまくまわらない舌で必死に訴え、窓わくの外の雨ドイを指さした。
（す、すごい。いくらひとりで不安だからって、あんなところを登ってくるなんて……リャカは、それほどアタワルパのことを……！）
　イージィには、インカびとたちの結びつきがどれほど強いものか、想像することさえできなかったし、他人の中にポツンと置き去りにされた娘の心理状態など知るよしもなかったが、アタワルパを一途に見つめているリャカの真剣なまなざしを見ていると、なぜかうらやましいような気分になってくるのだった。
（そ、そんなことを考えている場合じゃなかった）
「リャカ、質問していいかい？　きみはテレグラム・サムにアクセスしたのか？　どうして気絶してしまったんだい？」
　イージィがそこにいるのにやっと気がついて、リャカは顔をめぐらせた。
「ええ、いつかあなたがおっしゃっていた、そのテレグラム・サムへアクセスする方法をためしてみたんです。あなたのアカウントを使って……成功したと思ったんです。でも、いきなりヘッドホンから気の狂いそうなものすごい音がして、それでわたし、気をうしなってしまったのです」
「えっ、それじゃ……」
（サムとはつながっていたんだ！　ということは、サムは、ぼくに危害をくわえようとしたんだろうか——⁉）
　と、そのときだ——
　スピーカーがブーンとうなりをあげ、すごい音量で鳴りだした。
『イージィ、逃げて！　あなたは狙われているのよっ‼』
「ルル……ルルじゃないか⁉」
　それとほとんど同時に、ドアがいきおいよく開いた。
「手をあげなさい！　あなたたちは、もう逃げられ……」
　両手で拳銃をかまえた女が、燃えるような赤毛をふりたてててとびこんできた。が、その警告の声はしぼむように小さくなっていき、ポカンと口を開けたまま入口のところに立ちつくしてしまった。
　女はイージィをまじまじと見つめた。
「あ、あんたは……アンデスで死んだはずの、ぼうやじゃないのっ⁉」
「ナスターシャさん——⁉」
　その女性は、メドウズの部下のシークレット・コマンド、ナスターシャだったのだ——‼

教授と合流したヨースケー行の次なる動きは⁉　ナスターシャの銃口は……？

つづく

パンゲアFAN倶楽部

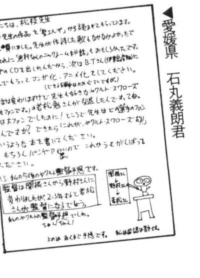
うふっ♥

松枝蔵人の談話室

K.MATSUGAE

新年号ですか。早いもので連載が始まって１年がたつわけです。今月からコーナー名も変わって、どんどん盛りあげよう！

▲愛媛県　石丸義朗君



君の要望に応えて、12月にコミックコンプ増刊で聖エルザが登場！

▲東京都　時津風弥生さん



どうもありがとう、パンゲア2ももうすぐだなあ。頑張ります！

▲三重県　白木紀輝君



“ボケた桜”ですか。ルルの着物姿もそのうちぜひ登場させたいね。

▲香川県　松井修平君



のせたよう！　まいったねこのハガキの迫力。今後もヨロシク！

めっせーじふろむ松枝蔵人

先日、聖エルザの同志伊東岳彦氏、ジェラルディンのパートナー麻宮騎亜氏らの『サイバー対談（会談？）』なるものに参加した。幡池裕行氏、菊地通隆氏とは初対面だったが、議論は白熱、時間もかなり延長した。あれをどううまく編集するのか？編集の腕を信じよう。私もつられて構想中の「サイバー大作」のことなどをチラリともらしてしまった（言ったからには書かないとね。あ〜あ、来年も大変だ……あ、今年か）。この対談は今月18日発売のコミックコンプ増刊号に載る。伊東氏の描き下ろしコミック版『聖エルザクルセイダーズ』もあるので、ぜひ読んでください。きっと燃えます。

吉富昭仁の仕事小屋

A.YOSHITOMI

こんなに寒くなってきたのに、「小屋」なんかに移されちまって。屋根裏のほうがまだマシだいっ!!　えっ！　㊢よう！

▲岡山県　北村一至君



チャイナ服って好きだなー。パジャマみたいでどこでも寝れそー。

▲奈良県　琴辺刹那君



主人公をのけものにしちゃいかん。これは三角関係にすべきだ。



受験といいつつハガキを書く。いやー皆同じだなア。僕も遊んでばかりいたよ。

◀▲愛知県　祭部とおる

▲島根県　荒木順一君



毎月ハンドパワーを使って原稿描いてます。ムハハハハ。

▲埼玉県　長島一好君



バレては仕方がない。秘密を知った君のまわりには諜報部員が。



★12月号色紙当選者は東京都E・D・S君、オリジナルテレカは大阪府大谷洋行君。喜べ！

お便りまってま〜す!!　パンゲア、13話はどうでしたか。松枝・吉富両先生の息はますますピッタリ!!　ストーリー、イラストともに自信満々！　そんな両先生に励ましのお便りをビシバシ編集部宛てに送ってね!!

第13回 パンゲアWORLD-WIDEクイズ

ゲームデザイン／スタジオＫＡＢ
イラスト／松井良子

R.バック財団ウィーン支社探索クイズ

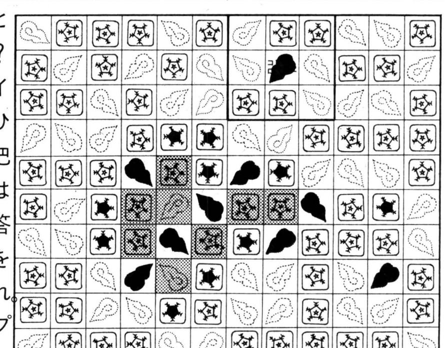
カベ工事ハロルド カベの工事に来てるんでねアービンかベティに聞きな	スミス 手がはなせないんだ ブリジットかカルロスに聞きなさい	ゴールドマン そこらにハロルドがいるから聞きなさいオリバーでもいいよ	シルビア ごめんなさい電話なのカルロスさんかロバートさんに聞いてね	経理 となりが支社長室だよ今だれもいないよ	GOAL 支社長室
秘書ブリジット そんな勝手に教えていいのかしらフランクに聞いて	配達係トム いま配達中ですのでハーバードさんかゴールドマンさんに聞いてください	ドナルド 女の子に電話中なのさアービンかニックにでも聞きな	営業オリバー ひまなドナルドか秘書の女の子にでも聞いてくれ	アルフレッド 今いそがしいんだ オリバーに聞けよ そういえば3Fにハロルドがいたナ	おそうじ係ロバート ３Ｆのスミスさんか経理の方にお聞きくださせい
受け付け 配達係の男の子かベティが案内してくれるわ	ハーバード シルビアにつれていってもらいなさい	カベ工事アービン おれも工事に来てるんでね受け付けで聞きなよ	ベティ いま手がはなせないのアルフレッドかドナルドにきいて♡	ニック 許可なく教えると叱られます ゴールドマンさんに聞いてください	カルロス トムかそうじのおじさんに聞けよ

↑
START

パンゲア、ますます話が重層構造に、そしてスリリングに展開してます。さてクイズは？　イージィとアタワルパが本編ではラインバック財団ウィーン支社に潜入しました。クイズもウィーン支社に潜入だ！
左のイラストを見てください。これはＲ.バック財団ウィーン支社の断面図です。３階建ての建て物の各部屋には御覧のとおり、それぞれ人物がいます。本編と同じく、目ざすゴールは支社長室。スタートの受け付け嬢から、次なる２人の案内人のうち、ひとりを選んでその部屋に向かってください。うまく〝経理ピート〟の部屋にたどりつけば次はもうゴール支社長室だ。答えは訪ねて行った部屋の人物名を全て書いてW・Wクイズあてに送ってね！　GO！

第12回ネオクスコクイズ答え

12回クイズもちょっとむずかしかったかな？　これは根気のいるクイズだけど、イラストひとつひとつの違いを把握しちゃえば、あとは簡単だったはずだ。答えは〝８つ〟。右の図を見てチェックしてくれ。Ｔシャツ５枚を毎月プレゼントしてるからね！



毎月クイズの正解者の中から５名にコンプＴシャツをプレゼント！　ふるってハガキをください。

リーダーズ　チャレンジ

ロボクラッシュ ROBO CRUSH

ゲームデザイン／黒田幸弘　コンセプト／A.C.M.E.　プログラム／M&Fプロダクション　イラスト／中沢数宣

今回はバトルロイヤルから大波乱。参加者の半数近くを占めるナイト型がつぎつぎと敗退、トーナメントに進出できたのはわずか0.5%という大苦戦となったのだ。代わりに大活躍したのが、スプライトとケンタウロス。とくにケンタウロスのDC-101は重装甲の威力を見せつけ、トーナメント進出率なんと驚異の4.3%！　しかし、激戦を勝ち抜き優勝したのは……？

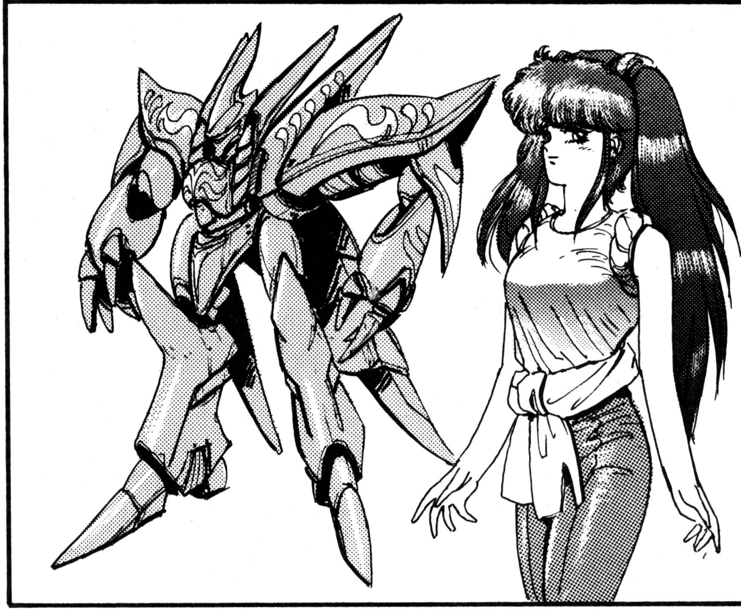
女性オーナー&TEC-81、逆境のなか初優勝！

高速スプライトと全距離型ケンタウロスの間に挟まれ、いまだ取るべき道を見いだせないナイト型。ここしばらく優勝に縁がないとはいえ、人気は高く、またトーナメント進出者の半数近くを占める実力も持っていた。だが、舞台を南半球オーストラリアはシドニーの特設会場に移しての第９回ロボクラッシュで、ナイト型は予想以上の苦戦を強いられた。トーナメント進出、わずかに30台。通常の大会では最低の記録である。ナイト型パイロットのバトルロイヤルでの唯一の明るい話題といえば、ミス・ロボクラッシュ有力候補のひとり、麻美オカダが決勝トーナメントに初進出を決め、ファンから喝采をあびたことぐらいであった。

このバトルロイヤルで、主役に躍り出たのが、ケンタウロス型の新製品のＤＣ-101。全マシーン中最高の装甲値９を誇り、バトルロイヤルでは圧倒的な強さを見せた。高速スプライトも、ＭＣ-3という強力なエンジンを得てよりスピードに磨きがかかり、数多くのトーナメント進出者を出していた。

決勝トーナメントが始まる前は、前大会に続き、またしても高速スプライト対全距離型ケンタウロスの決勝戦になるのではと思わせた。が、しかし！

１対１のトーナメントでＤＣ-101がつぎつぎと敗退。結局、決勝戦に残ったのはスプライトとナイトであった。



▲第９回ロボクラッシュ大会優勝者Bellatrixと、優勝マシーンγ-star I

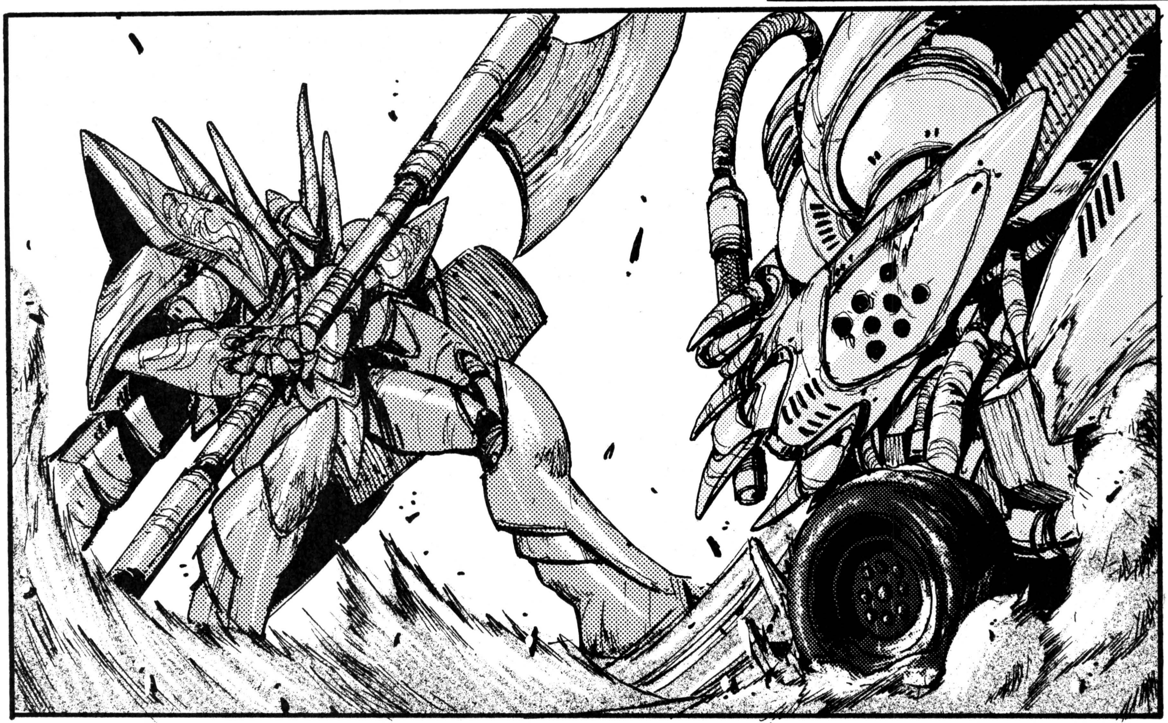
オーナーＴＳ２、パイロットにルウさんの“クジラーβ”はＭ-30Ａをベースにした高速スプライト。ＭＣ-3、ＳＤ-371Ｂ、2000リッタータンクという装備で、武装はライトニングウィップのみ。チューンナップは命中率に25。

一方のＴＥＣ-81Ｆをベースにした、パイロットBellatrixの“γ-star I”は、エンジンに同じくＭＣ-3、コンピュータは高性能ＳＤ-440、2000リッターのタンクを積み、武装にハルバードII、オプションとしてスモールシールドを装備している。このマシーンのオーナーは市川裕子。決勝戦に女性オーナーが進出するのは初めてのことだ。

どちらも武器は長距離。試合開始とともに出た距離は遠距離であったが、おたがいにじわじわと間を詰めていく。

先手を取ったのはクジラ。ライトニングウィップでしかける！　しかし、γ-starのシールドに阻まれ、ノーダメージ。すかさずγ-starも攻撃を返すが、さすが高速スプライト、軽々とかわしていく。４分にはγ-starが頭部に、６分にはクジラが腕に、それぞれダメージを受けたが、ともに決定打にはならない。

クジラは攻撃の合間に狙いをつけて徐々に命中率を上げ、必殺の一撃を加えるチャンスをうかがっていた。が、9分半、クジラが攻撃に転ずるより早くγ-starの攻撃がクジラの腕を捕えた。



◀11月5日、初夏のオーストラリアで凄絶なバトルが繰り広げられる!

かろうじて破壊はまぬがれたものの、著しく性能ダウン。その後、機動性を生かしてγ-starの攻撃をかわし続けたが、ついに20分クジラは行動不能となり、地に倒れ伏した。

TV解説のタニー氏：γ-starの勝因は、攻撃&回避能力を高めるコンピュータの性能の良さに加えて、ハルバードⅡの威力の高さでしょう。途中、クジラの攻撃もかなり命中はしていたのですが、武器の威力が弱くて装甲を貫通できず、ダメージを与えられませんでしたからね。高性能エンジンのスピードに、破壊力の高い武器という組み合わせは、ナイトならでは。逆境のなかで、ひさしぶりにナイト型の意地を見せました。一方、DC-101ですが、前回までの全距離型ケンタウロスの主力ボディに比べると、価格が上がり重くなっているのです。装甲が上がって、バトルロイヤルでは有利になったのですが、価格の分装備は貧弱になり、それで1対1のトーナメントではその性能差がはっきり出てしまい、不振につながったのでしょう。

ブラックCORD会長：つねにトップシェアを確保してきたTEC-81は今回が悲願の初優勝。また、初の女性オーナー優勝というのもロボクラッシュを盛り上げるうえで喜ばしいことだ。ますますの活躍を期待したい。

予選の経過と結果

今回の参加台数は12120台。前回より1000台以上増えた。応募用紙の不備、または締め切りを過ぎて失格したものは約200名。大会登録を行っていながら数値ミスなどにより失格したのは約890名。予選の方式はいつもと同じ。1次予選で650台ほどにしぼり、さらに2次予選で決勝トーナメントに進出する128台を決定した。また、バトルロイヤルで敗れながらも、撃破数の多さによって突破を認められたのは、1次では7台、2次では4台であった。

新機種開発ラッシュ

ESPANOL社は、TEC-81シリーズは今回優勝のF型をもって最終型とすることを発表した。同時に、新シリーズTEC-91の開発も発表された。この新シリーズは、低価格・高搭載量を維持しつつ装甲の強化をめざす方針である。

また、他社も時代に即した新機種の開発を急いでいるようであり、数回あとにはかなりの数の次世代機が登場すると思われる。また、さらにすすんだ次々世代機の開発も一部では進んでいるとのうわさである。

武器でも新製品？

いままでとはタイプのちがう武器として今回からチェーン&シックルが登場しているが、武器体系の方もボディの次世代機登場に合わせて強化、整理が行われるようである。

詳細は不明だが、さらなる複数距離用武器、両手持ちの武器、スパイダーウェブのような特殊効果を持つ武器、また武器メーカーの登場などが考えられる。

また、エンジンやオプション、コンピュータ関係でも何か変動があるようである。

C(チェーン)&シックル秘話

今回から登場している中距離&遠距離用武器のチェーン&シックルだが、じつはこれは中長距離用武器として当初は構想されていたものだ。クサリ鎌のように投げて長距離では攻撃する予定であったが、それでは十分な威力を得られないということで、急遽ハープーンの発射機構を応用し、柄の部分に分銅の発射筒を仕込む形になったのだ。命中精度の問題で遠距離用となり、また、コンパクトに抑えるため、かなりのコストがかかる武器になっている。

栄光のトーナメント進出者たち

位	番	オーナー	都道府県	パイロット名	マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
1	9	市川裕子	埼玉	Bellatrix	γ-star I	TEC-81F	D 09001
3	58	ビックアップル	青森	S・ボーイ	キャノン・ボーラー	M-30A	D 09201
5	26	福田哲也	大阪	スーパーコンビ	ゼロタイガーキングII	DC-101	D 09301
5	38	上地寿一	東京	コーシス	ストレイダー	M-30A	D 09302
9	4	菅原哲二	千葉	てつめい	SUPERてつめいNo.9	DC-100D	D 09303
9	22	三澤　亮	千葉	ガルシア	PROCALIBR	DC-101	D 05303
9	44	野田幸則	三重	カイン	ブラスティー	MOS-9B	D 09304
9	51	久保裕輔	宮崎	イシュタル	メタルバーサーカー・試作品1号	DC-101	D 09305
17	7	保母孝幸	?	タカユキ	?	DC-101	D 09306
17	14	藤原　真	広島	Micky	Wind II	A-161	D 08441
17	20	山本慎一	神戸	SHIN	スノー・レパード	M-30A	D 09307
17	30	菅井敏幸	埼玉	カス=ホシ	エイ君MK-II	M-30A	D 09308
17	35	大塚太貴	愛知	大器晩成	韋駄天	M-30A	D 09309
17	45	鷲見智之	埼玉	嵯峨空也	Erinys	A-161	D 09310
17	56	諏訪昌宏	愛知	神風	韋駄天	M-30A	D 09311
17	63	佐藤　努	北海道	CLITH-CŌURZZ	SHADOW-FLARE	M-30A	D 09312
33	2	川口英樹	広島	シオン	スピナー	A-161	D 09313
33	6	間　抜作	栃木	白井甘子	大怪獣ヌケゴン	DC-101	D 09314
33	12	菅原哲二	千葉	ダイス20	ランダムメイド	DC-65	D 09315
33	15	吉田康一	大分	Carol	AH-64	TEC-81F	D 09316
33	17	M・SATO	新潟	ラシア・ファクト	ブルーマスター	M-30A	D 09317
33	23	守護神	埼玉	DR.STEIN	FUNNY CREATURE	TEC-81F	D 09318
33	27	山口正人	兵庫	ラダ	スライムIII号	DC-65	D 09319
33	32	A．K	愛知	真田遼	烈火	M-30A	D 09320
33	34	藤田匡俊	北海道	MASATOSI.F	シルバーナイト	DC-65	D 09321
33	39	佐々木英和	京都	アルテミス	セイレーンII	M-30A	D 09322
33	41	井澤賞資	岐阜	カン・ユー	ダイビングビートルIX	TEC-81F	D 09323
33	48	下田毅史	熊本	ガイル	ギャラクシー	DC-65	D 09324
33	49	中越顕雄	宮城	ルシフェル	Demon	DC-101	D 09325
33	53	磯　浩之	千葉	エルバ=クラマー	T・リマ-カブル	A-161	D 09326
33	59	があどらあ	宮城	熊五郎	超勇	MOS-9B	D 09327
33	61	岸本直也	山梨	RIE	THUNDER BOLT-MKI	M-30A	D 09328

位	番	オーナー	都道府県
65	1	阿部考司	神奈川
65	3	信藤貴範	千葉
65	5	小西秀弥	和歌山
65	8	高橋光栄	宮城
65	10	樋口大輔	東京
65	11	迎　修一	長崎
65	13	西村　創	長野
65	16	堀川勝秀	広島
65	18	大和田明広	福島
65	20	林喜一郎	愛知
65	21	金沢孝亮	北海道
65	24	小中　大	宮城
65	25	久家崇徳	高知
65	28	禮田知実	愛知
65	29	高野芳靖	大阪
65	31	藤木　啓	大阪
65	33	天狼星	長野
65	36	海老原豊	茨城
65	37	麻生忠嗣	福岡
65	40	さざんくろす	兵庫
65	42	守屋　晋	山梨
65	43	二馬和規	山形
65	46	柴田智之	岡山
65	47	斉藤浩延	茨城
65	50	中田敦哉	石川
65	52	張岳大成	長崎
65	54	矢野聖典	愛媛
65	55	長田敏明	千葉
65	57	斉藤正浩	静岡
65	60	坂本良輔	東京
65	62	川崎　晶	茨城
65	64	池田明澄	愛媛

栄光のトーナメント進出者たち

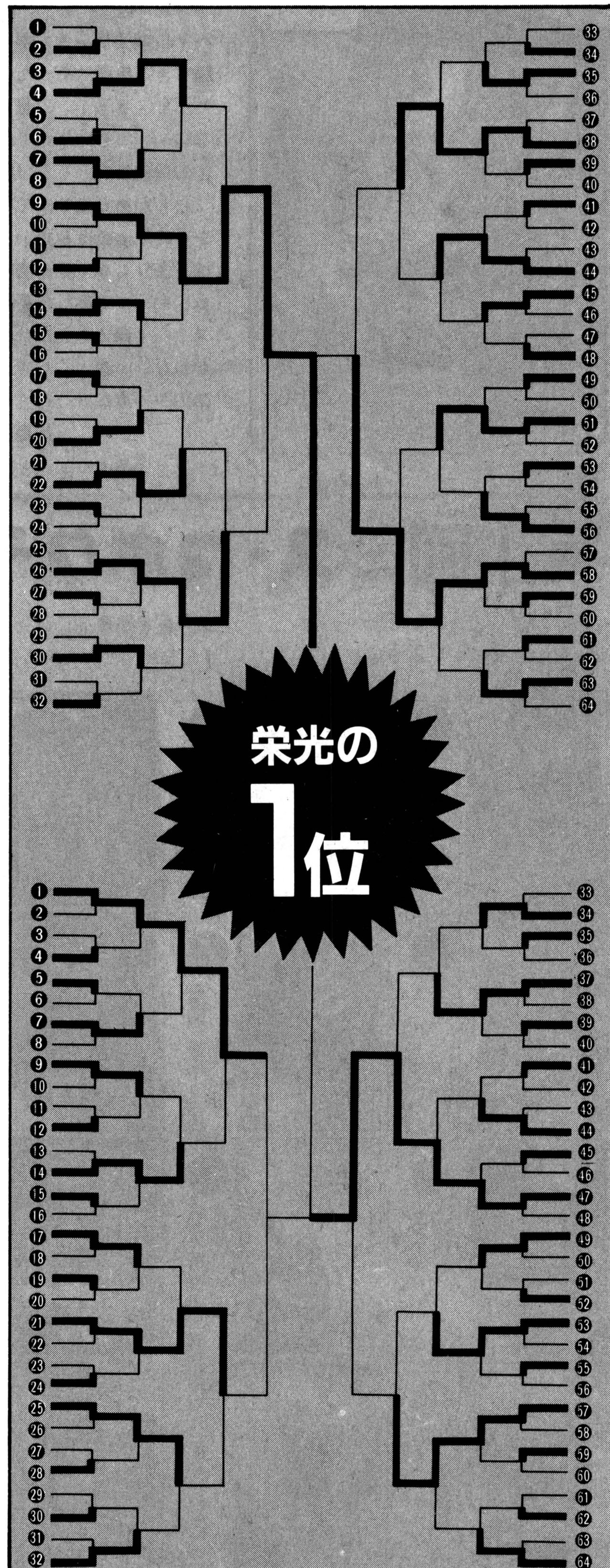
位	番	オーナー	都道府県	パイロット名	マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
2	47	TS2	埼玉	ルウさん	くじら-β	M-30A	D 09101
3	1	下條覚章	福島	ハンス・ロッド	ウォー・チーフ	M-30A	D 09202
5	21	木本哲也	奈良	虎錠之助	バイク-テラー	M-30A	D 09329
5	57	柳田亮太郎	埼玉	猫若丸	流星弐号	DC-101	D 09330
9	14	上本英和	兵庫	リチャード	EK-100	DC-101	D 09331
9	25	長井　淳	愛媛	インドネシアン	F-14トムキャット	DC-101	D 09332
9	37	三浦健治	神奈川	メルクラット・フラオン	フレイム・イーグル	DC-101	D 08202
9	53	ばすくたか	茨城	ばすくたか	ストーカー	M-30A	D 09333
17	7	村井秀行	兵庫	色葉二散多	瓜理里利以	DC-101	D 09334
17	9	佐藤正太郎	東京	ニーマルグ	FIGHTER-1	M-30A	D 09335
17	17	永井拓郎	岐阜	さつき	雷王	M-30A	D 09336
17	32	けうま	東京	麻美オカダ	アイアン-メイデン	TEC-81F	D 02593
17	34	平井研三	和歌山	ダイヤモンド	ゴールド・ドラゴン	TEC-81F	D 04422
17	44	八幡洋志	埼玉	カルフィン・R・マギー	フェリア	M-30A	D 09337
17	49	野口　誠	埼玉	NOGURIN	ヴァントム	DC-101	D 09338
17	64	飯尾健吾	静岡	Drマシュー	MAVERICK TYPEα	DC-65	D 09339
33	4	藤森雅之	長野	龍	竜騎兵	DC-101	D 09340
※ 33	5	河瀬美樹	神奈川	ジークス・ベクトル	フォグノン	M-30A	D 09341
33	12	D	新潟	フェイム	Accomplish	TEC-81F	D 09342
※ 33	15	B．B	秋田	K・デリング	イプシロンMK-V	M-30A	D 09343
33	19	ビルド バルド	千葉	SYLPHS	WYRM	M-30A	D 09344
33	24	湊川裕二	大阪	ギルバート・エゼン	WYVERN mK-V	DC-70	D 09345
33	28	斎藤　誠	島根	カーレル	ザクタンク	DC-101	D 09346
33	30	比羅神	大阪	静	乱華	DC-101	D 09347
33	35	早崎雄貴	岡山	風麗裕兵	ターナ	DC-65	D 09348
33	39	とろろ	東京	バニーガール	うさぎちゃん	DC-101	D 09349
33	41	勝二友章	埼玉	エル・ビアンノ	フォージャー	DC-101	D 09350
33	45	稲田　勉	愛知	稲田勉	DC-101	DC-101	D 09351
※ 33	52	篠原泰之	香川	ももこ	SUPER ももんが	DC-101	D 07405
33	55	川瀬章仁	岐阜	エルピープル	アラビアンナイト	DC-100D	D 09352
33	59	加藤光俊	東京	アムロ=レイ	RX-93mk-II	TEC-81F	D 09353
33	62	高橋伸明	高知	ホル・ホース	帝王	DC-65	D 09354

位	番	オーナー	都道府県
65	2	笹川康弘	茨城
65	3	入道博史	島根
65	6	長谷川博永	北海道
65	8	松尾勝仁	千葉
65	10	宮本英毅	石川
65	11	久野龍二	神奈川
65	13	加藤正樹	宮崎
65	16	原田佳典	山形
65	18	高井信一	神奈川
65	20	江口斉克	大阪
65	22	小俣史生	山梨
65	23	河島靖隆	千葉
65	26	舟橋敏吏	茨城
65	27	蘭崎　正	大阪
65	29	寺西知之	徳島
65	31	落合竜夫	群馬
※ 65	33	金子隆之	神奈川
65	36	則武靖三	大阪
65	38	荒井　仁	広島
65	40	QYM	埼玉
65	42	脇　正則	大阪
65	43	SMF事務	大阪
65	46	遠原真樹	三重
65	48	山田一亙	東京
65	50	牛山喜嗣	長野
65	51	田中大輔	東京
65	54	川隅重樹	東京
65	56	間野真木	岡山
65	58	柳田亮太郎	千葉
65	60	F-O	福岡
65	61	知久哲也	埼玉
65	63	玖野真也	兵庫

※マークは撃破数による進出

Aブロック

パイロット名	マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
ユーリ・フランコ	VoLKL・P9	M-30A	D 09401
真藤将	明殺者	TEC-81F	D 09402
如月晶	ブルーナイト	TEC-81F	D 09403
サ=ンガ=マフ	栄光	H-5AIII	D 09404
キャサリン=レッド	ぱわふるアーノルド	DC-101	D 09405
Sun of Son	Red Spark	TEC-81F	D 09406
劉要次	Create Bard MK-III	M-30A	D 09407
ワルデガルド・V・バウ	WELT	DC-60B	D 03407
チャレンジボーイ・伊藤	GALAXY-III	H-5AII	D 09408
アルシャルク	MASTER	DC-101	D 09409
GARA	JAGUAR-00100R	DC-100D	D 09410
山本D輔	メタルブタさん	DC-101	D 09411
鉄壁三浦	ぱーでばる	M-30A	D 09412
N・シュメアラー	GUNHED	DC-100D	D 09413
エル・ビアンノ	ラプラス	DC-100D	D 09414
ガシュガル・メヒム	ガリオン・シーカ	A-164	D 09415
ライオット	シリウス	DC-101	D 09416
T.Komuro	Kiss-YouIII	M-30A	D 09417
泉野明	アスカ95式	DC-101	D 09418
みなみ	クロス・スター	DC-101	D 09419
ガーディアン・カイン	大地の女神	MOS-9B	D 09420
バーク	破極道	DC-101	D 09421
サースロック=アルディ	αIIIドラゴン	DC-100D	D 09422
香貫花・クランシー	TYPE-XO AV	TEC-81F	D 09423
JJ	X-68K	DOM-24RII	D 06409
北場北太郎	DANGAN	M-30A	D 09424
大谷美鈴	THUNDER DRAGONIII	DC-65	D 09425
愛華	メタル・リーン	DC-101	D 09426
迅	燕蒼風	M-30A	D 09427
魔紫葉令	春望	DC-101	D 09428
ひかる	あきら	TEC-81F	D 09429
姫乃樹りえ	がちゃぐ～ん	C-152	D 03432



Bブロック

パイロット名	マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
グラサン・レイ	ライト邪邪	M-30A	D 09430
元	鉄人28号	M-30A	D 09431
エンデ・ファーメナ	ヴァルフルス	DC-101	D 09432
ブラッディ・ナックル	スリーピング・マーダー	DC-101	D 09433
メルメス・クロウリー	グラバール I	DC-101	D 09434
竜王	ズワウス	DC-101	D 09435
リア	カスタム-MKII	TEC-81F	D 09436
ダグエラン・ヒューイ	シャドーホーク	DC-65	D 09437
ホル・ホース	エンペラー	A-165	D 09438
江口斉克	無謀丸	DC-101	D 09439
仁和寺にある法師	三菱89式格闘士	M-30 A	D 09440
リミラクル	Comet	M-30A	D 09441
ナリタユキミ	ダイアモンド	DC-101	D 09442
太田功	INNOCENT	M-30A	D 03308
笛有とろすけ	発狂コーモリさん	A-161	D 09443
NEGITA少佐	立待月龍之介ね号	DC-65	D 05439
アーク	サイクロン I	MOS-9B	D 09444
ガラ・タミオ	XYZエイズィー	DC-101	D 06448
荒井　仁	らあるすにごう	DC-101	D 09445
オットー	グラッグ	DC-101	D 09446
Xebec	ギンガー	A-161	D 09447
ボディージャック=後藤	ボディージャックII	DC-101	D 09448
ウィリアム・F・フーバー	α -ZERO	TEC-81F	D 09449
F O X	彩狐	DC-101	D 09450
α・カートン	U.S.S.R.	DC-65	D 09451
ゼル・パードラ	Neck-hunter Ω	DC-65	D 09452
アルダー・ネロ	アポロガイスト	DC-60B	D 09453
ディーン	GODDESS BLESS	C-152B	D 09454
ライラ・ガザ	リートマン・アーレ	DC-101	D 09455
ショウ	装甲機兵リューク	DC-101	D 09456
エルピー=プル	キュベレイ	M-30A	D 09457
?	?	DC-101	D 09458

ロボクラッシュ参加者控え室



今回の殿堂入り

▲兵庫県・高島大。殿堂入りおめでとう！ ミスＲＣ有力候補!!（236ページ参照）

●第８回ロボクラッシュ地球大会優勝マシーンのオーナー、猪瀬智之です。バトルロイヤルさえ勝ち残れれば、優勝できる自信はあったけど、なんてったってスプライトの悲しさ、耐久力がない……。したがってバトルロイヤルでの作戦はできるだけ攻撃に出ない、これしかありませんでした。トーナメントでは移動性＆狙いを重視!! 防御はあまりしない。決勝戦では、非常に危なかった。敵は全距離型ケンタウロス！ １発でも当たれば致命傷になりかねない。運よくかすり傷ですんだものの……危なかった。

〈福島県・猪瀬智之〉

※以上優勝者コメントでした。

●優勝者さんおめでとうございます。僕たちのスペースがなくなるので、コメントは短めにお願いします。

〈宮城県・折原広二郎〉

※お手紙を読んでたら優勝者の手紙の



▲宮城県・粕谷充（＋10Cr.）

▼茨城県・神条博志（D09503、20Cr.）



第１回ミス・ロボクラッシュ大会

さあ、いよいよミス・ロボクラッシュ本選の開催だ！ 応募総数計513名。予備選考委員会によって選ばれた35名のなかで、栄えある初代ミス・ロボクラッシュに選ばれるのは誰か？ 選ぶのは投票者であるキミだ！



❶アリス・プロスト（大阪・吉野健壱）



❷清水水晶（秋田・清水水晶）



❸芳野山桜（大阪・そめいよしの）



❹渡辺サトミ（北海道・サスカッチ円空）



❺河村優里香（新潟・Ryu-Hey）



❻キファリー（埼玉・角田守隆）



❼雷流子（熊本・およたま）



❽リズ・マレット（埼玉・カバさん）



❾伊神魔衣（富山・宮猫陣）



❿ミラン（栃木・はねい翔）



⓫名前不明（秋田・伊多波広）



⓬名前不明（長崎・霜月元太）



⓭静（宮城・場高広智）



⓮山之内亜理阿（東京・桜井博行）



⓯ラディア・ハリス（大阪・大森鋭貴）



⓰レナ＝ミリアム（福井・飯諏敏和）



⓱アドレス・T・エバンス（新潟・DANDY-J）



⓲ミリー・アヤカ・マキハラ（大阪・HIRO）



⓳森原さとみ（岡山・ザラキ）



⓴ラナ＝デ＝トロス（三重・TEM）

つぎにこの手紙が……。絶妙のタイミングでした。D09501、20Cr.

●ロボクラッシュ・ミニストーリー
大会前夜。

過去の悪夢と明日の栄光を夢見る夜。
自分の機体を整備する者。
眠れずに黙って天井を見つめたまま思いをめぐらす者。
睡魔が迎えに来るまで、ブランデーのグラスを傾ける者。
熟睡する、剛の者。
1万何千人かの夜がそこにある。
彼らが見たものは正夢か？　逆夢か？
それはすぐに分かるだろう。


▲宮城県・佐々木康志（D09504、20Cr.）

明日の陽が沈むまでには……。
〈青森県・松谷厚聖〉

※たまにはこんなのもいいんではないでしょうか。＋20Cr.

●文章で控え室に顔を出す方法
その１・できるだけ文章は短く。穴埋めに使ってくれるかもしれない。
その２・質より量だ。そのなかにタイムリーなものがあれば儲け物。
その３・オーナーのなかには受験生も。年末年始は投稿が減ってチャンス！
〈大阪府・上田明〉

※この投稿はその１に該当します(!?)　D09502、20Cr.

※投稿によるライセンス（各10Cｒ.）

香川県・アルフ・クリアミ	**D09509**
兵庫県・朝比奈麗香	**D09510**
熊本県・織田三羽也	**D09511**

CORD事務局より

イラスト、お手紙、ストーリーなどは特別クレジットとライセンスの対象になります。ひとりのオーナーが控え室で獲得できるのは50Cr.まで、その後は㊙扱いとなります。使用条件は基本的にトーナメント進出者と同じ。238ページも見てください。

CORD事務局では新パーツ、イラスト、提案、質問、ストーリーなどを募集しています。宛て先はコンプティーク編集部・CORD事務局。封筒やハガキ、イラストや便箋にも必ず住所・氏名・パイロット名・（あれば）ペンネーム・ライセンスコードも書いておいてください。



21 まいあ＝そーふぃりあ（愛知・すれいん☆）


22 シンシア・ラメール（富山・D・W89）


23 カレン＝ダグラス（千葉・TAM）


24 高野頼奈（広島・高野天野）


25 水谷和(6)（東京・らいげき）

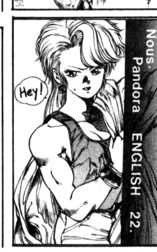

26 ネヴィル＝エステファン（北海道・不知火霞）



27 水樹・AR（埼玉・神隆行）



28 フィリア＝ウォルティ（宮城・粕谷充）



29 パンドラ（宮城・佐々木康志）


30 福岡芹菜（大阪・寅屋舞子の助）



31 アンティーナ・リマスター（愛知・紫山水明）



32 麻美オカダ（東京・けうま）


33 シーナ・リアン（徳島・サイキ）



34 ジュディ・ジュラルミン（兵庫・高島大）


35 日下部由香（千葉・瑳羅亜）

ミスRC投票要項

イラストの横についているのがエントリーナンバーで、その脇には候補者の名前とカッコ内に推薦者の名前が書いてあります。このなかから、あなたが初代ミス・ロボクラッシュにふさわしいと思う人をひとり選び、そのエントリーナンバーと名前をハガキに書いてコンプティーク編集部ミス・ロボクラッシュ選考委員会まで送ってください。必ずハガキで、下にある投票券を貼ること。それ以外のものは無効票になります。

同時に、ミス・ロボクラッシュ・トトカルチョも行います。ミス・ロボクラッシュ投票のときにいっしょに、投票結果の１位から５位までの予想を書いておいてください。投票と予想の１位がちがっていてもかまいません。ずばり当たれば100Cr.！　ただし正解者が複数いる場合は、その人数分で割ってそれぞれにさしあげます。多数正解の場合は10人抽選し、それぞれに10Cr.ずつ。

投票の締め切りは**12月20日**消印まで。３月号には結果を発表したいのでかなり締め切りが早くなっています。

投票券を貼ってないもの、投票のみのもの、トトカルチョ応募のみのもの、封筒で送られたもの、これらはすべて失格になります。気をつけてください。

ミスRC投票券

各種ボディ&パーツ最新カタログ

ボディ

ボディは基本的に3タイプ。スプライト型は機動性、ナイト型はバランスの良さ、ケンタウロス型は耐久力の高さが特長。重量はマシーンの重さ、搭載量は内部に搭載できるパーツの重量、装甲は防御力のこと。

軽量タイプ【スプライト型】

コード	形式番号	メーカー	重量	搭載量	装甲	値段	使用%
B-1	M-23S※	RINGWARD	300	55	4	170	—
B-2	M-30A	RINGWARD	350	60	5	200	19.1
B-3	MR-31※	RINGWARD	500	75	7	240	—
B-4	A-161	NIMFAR	460	65	6	200	5.6
B-5	A-164	NIMFAR	420	70	4	210	1.3
B-6	DOM-22RII	BROOKLYN	340	70	1	200	3.0
B-7	DOM-24RII	BROOKLYN	370	70	3	220	1.1
B-8	DOM-26R※	BROOKLYN	開発中				—

中量タイプ【ナイト型】

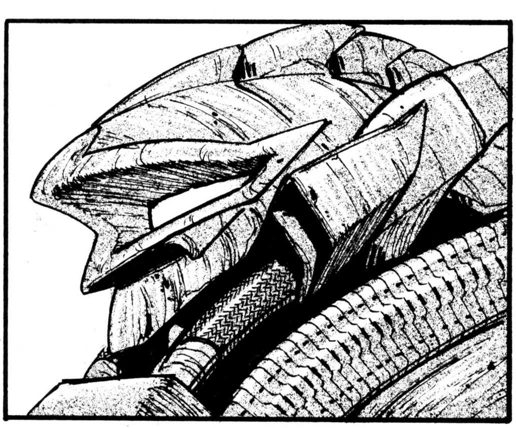
コード	形式番号	メーカー	重量	搭載量	装甲	値段	使用%
B-11	H-11※	RINGWARD	600	95	5	180	—
B-12	H-5AIII※	RINGWARD	660	95	7	210	—
B-13	H-5BII	RINGWARD	700	100	2	160	—
B-14	XL-70	XYLOC	590	80	2	150	1.3
B-15	XL-80※	XYLOC	開発中				—
B-16	B-113※	NIMFAR	690	110	6	240	—
B-17	NFX-1	NIMFAR	580	80	3	160	2.6
B-18	DC-60B	DC	740	85	8	250	1.5
B-19	DC-65	DC	600	90	4	170	12.1
B-20	DC-70	DC	630	100	4	200	1.9
B-21	TEC-81F	ESPANOL	565	105	3	170	23.9
B-22	TEC-91A※	ESPANOL	開発中				—

重量タイプ【ケンタウロス型】

コード	形式番号	メーカー	重量	搭載量	装甲	値段	使用%
B-31	C-152	NIMFAR	850	150	3	200	5.4
B-32	C-152B	NIMFAR	800	120	4	200	3.7
B-33	C-157D	NIMFAR	1200	210	8	290	—
B-34	C-200C※	NIMFAR	990	120	8	220	—
B-35	C-251※	NIMFAR	開発中				—
B-36	DC-100D	DC	900	150	7	260	—
B-37	DC-101	DC	1000	120	9	250	9.0
B-38	MOS-9C※	CAESAR	940	130	7	220	—
B-39	MOS-11A※	CAESAR	開発中				—

エンジン

エンジンは、ボディのタイプにかかわりなく、どれでも使用できる。パワーは、エンジンの出力のことで、これが高いほど移動能力も上がる。燃費は低いほどマシーンの行動時間は長くなる。



コード	形式番号	メーカー	パワー	燃費	重量	値段	使用%
E-1	ED-250C	MERRIC	65	45	30	100	2.9
E-2	ED-275	MERRIC	80	80	45	85	13.5
E-3	ED-275C	MERRIC	85	75	50	95	4.4
E-4	ED-300B	MERRIC	100	95	60	110	1.2
E-5	ED-400	MERRIC	125	70	50	135	7.5
E-6	ES-101	MERRIC	170	120	95	120	1.5
E-7	ES-201※	MERRIC	開発中				—
E-8	AVS-20C	ALPHA	60	45	20	90	26.7
E-9	AVS-30C	ALPHA	80	70	25	115	9.0
E-10	AF-9	ALPHA	120	80	75	110	1.7
E-11	AVC-7B	ALPHA	130	110	95	95	—
E-12	AVC-9※	ALPHA	120	115	100	75	—
E-13	MC-1	LUNAR	95	75	30	130	13.4
E-14	MC-2	LUNAR	130	85	55	150	—
E-15	MC-3	LUNAR	150	90	40	160	17.4

※は新製品、改良型。使用%の—は1%以下、または新製品



燃量タンク

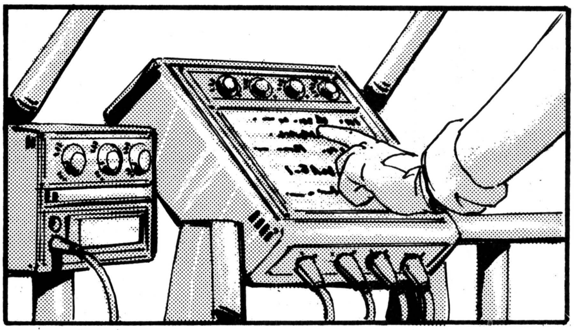
容量を燃費で割ると、行動時間が計算できる。燃量がきれると、移動能力が極端におちるが、止まるわけではない。タンクのなかに入れる燃量は試合前に無料で支給されるので、買う必要はない。

コード	容量	重量	値段	使用%
T-1	1000リッター	8	10	34.4
T-2	2000リッター	12	20	44.7
T-3	3000リッター	16	30	15.7
T-4	4000リッター	20	40	3.9
T-5	5000リッター	25	50	1.3

コンピュータ

パイロットの補助に使う。マシーンのすべての能力に影響を与えている。とくに燃量切れのあとは、コンピュータだけが頼りになる。重量は0として考える。

コード	形式番号	メーカー	キャパシティ	値段	使用%
C-1	LOC-56	LOCSMITH	15	25	35.9
C-2	LOC-77	LOCSMITH	29	55	6.4
C-3	SD-271B	SD/MARS	20	35	30.5
C-4	SD-371B	SD/MARS	24	45	16.2
C-5	SD-440	SD/MARS	40	85	1.9
C-6	SD-376	SD/VENUS	32	65	5.5
C-7	SD-568	SD/VENUS	52	110	—
C-8	PS-100	ALADDIN	48	100	—
C-9	PS-200	ALADDIN	60	120	2.2



通常武器

通常武器は、有効距離別に4種類に分類されており、距離が合わないと使えない。ただし、近距離のときは、どのマシーンでもパンチやキックで攻撃できる。マシーンの持てる通常武器は最大4種類。

近距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段		使用%
W-1	トウスパイク	50	+3	6	25	足の先に刃をつけ、キックのダメージを大きくする	—
W-2	パンチブースター	70	+2	4	25	ナックルパートを強化し、パンチの威力を増す	6.0
W-3	ロングホーンII	70	5	10	30	マシーンの頭や肩につける攻撃用のとがったツノ	3.8
W-4	ブレードアーム	60	5	8	40	マシーンの外腕部に仕込まれた大きな鎌のような刃	1.6
W-5	ドリルホーンII	70	7	12	50	ストレートなツノの先端がドリルになっている	5.7
W-6	メタルクロウII	80	3	3	10	手の甲の上からとびだすかぎツメ	35.6
W-7	テイルパーツ	45	8	20	30	近距離用の打撃兵器。当たれば効果大	2.7

中距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段		使用%
W-11	ショートソード	70	3	11	35	コストの安い短めの剣。威力はそれほどない	12.0
W-12	マグネティックソード	65	5	12	65	特殊磁性体の働きにより、金属の結合をくずす剣	3.9
W-13	レーザーソード	65	7	10	85	レーザーをビーム状にたばねたソード	8.2
W-14	バトルアクス	60	8	35	50	やや長めの柄のついた両刃の斧。単純だが強力な武器	10.7
W-15	ウォーハンマー	50	10	50	45	通常武器では最大の威力をほこる、巨大なハンマー	5.2
W-16	モーニングスター	70	6	45	50	チェーンの先にスパイク付きの鉄球をつけた打撃武器	2.1
W-17	ライトセーバー	75	9	8	120	軍用の特殊武器。フォトンの集合体の変形という	9.8
W-18	チェーン&シックル	65(50)	4(6)	15	100	クサリ鎌。遠距離(性能はカッコ内)でも使用可	14.6

長距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段		使用%
W-31	ライトニングウィップ	50	5	8	50	高圧線をたばね、磁力波によりダメージを与えるムチ	14.9
W-32	ジャベリン	50	4	16	40	特殊セラミック製の小型の槍で、扱いやすいのが特徴	3.3
W-33	スパイダーウェブ	50	2	13	25	ダメージの他に粘膜のネットで、敵の行動を遅くする	16.4
W-34	ロングランス	45	7	40	45	敵を貫くのが目的の、重いが、威力の大きい長槍	1.7
W-35	ハルバードII	45	10	40	55	柄の長いバトルアクス。これも最強の武器	7.6

遠距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段		使用%
W-41	クロスボウIII	45	4	25	50	スプリングによって小型の矢を射ち出す武器	1.4
W-42	シュリケンランチャー	50	2	20	50	小型のシュリケンを連射する特殊ショルダーパーツ	1.7
W-43	ハープーン	45	7	35	45	大砲のような筒から発射する、鎖のついた巨大なモリ	5.6

禁止武器

これはブラックマーケットの商品。この禁止武器が大会開催前の事前チェックで発見されると、その場で没収されてしまうので注意すること。どの武器も使用できる距離は中距離〜遠距離。また５発撃てるハンドブラスター以外は、１度使ったらおしまい。使い捨てだ。使用条件はＰ239参照。

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段		没収数
Ｐ－１	ファイアボール	70	15	3	20	火炎を敵マシーンにぶつけ、大きなダメージを与える	128
Ｐ－２	フリーズフレイム	70	15	12	10	急速冷却剤を使って、敵マシーンのジョイントを破壊する	61
Ｐ－３	アシッドボール	70	－	10	10	酸性の溶液を散布する。損害は散布状況により一定しない	34
Ｐ－４	ソニックブーム	70	－	15	15	高周波により敵パイロットを失神させる特殊発信機	18
Ｐ－５	ハンドブラスター	80	8	40	40	命中率がよく、同じ戦いなら５ラウンド連続で使用できる	10
Ｐ－６	グレネードII	45	20	15	5	安くて破壊力の大きな手榴弾。命中率は低い	108
Ｐ－７	ＳＲミサイル	60	30	10	20	直接照準の短距離ミサイル (SHORT RANGE MISSILE)	31
Ｐ－８	ＳＲＧミサイル	90	30	15	40	短距離誘導ミサイル (SHORT RANGE GUIDED MISSILE)	18

特殊オプション

特殊オプションは全部で７種類。このうちホヴァーはスプライト型、ジェットローラーはナイト型、レッグパーツはケンタウロス型の専用オプション。どれも移動能力を上げる装置だ。シールドとリペアパーツ、スコープはどのタイプのマシーンでも使える。

コード	名称	重量	値段		使用％
Ｐ－１	シールド	20	15	セラミックと超合金の階層型タテ。これを持つと装甲が平均２ポイント上昇する	29.2
Ｐ－２	スモールシールド	10	10	ケブラー繊維とセラミックの軽量のタテ。これを持つと装甲が平均１ポイント上昇する	13.1
Ｐ－３	ホヴァー	3	30	スプライト型のみ。車輪と交換すると、移動係数がだいたい20％ほど上昇する	81.8
Ｐ－４	ジェットローラー	15	30	ナイト型のみ。足の先端にとりつけると、移動係数がだいたい20％上昇する	33.0
Ｐ－５	レッグパーツ	20	10	ケンタウロス型のみ。無限軌道と比べると、移動係数がだいたい10％ほど上昇する	18.2
Ｐ－６	リペアパーツ	2	25	修理器材と工具のセット。戦闘後の修理の効率を、およそ50％アップさせる	25.5
Ｐ－７	スコープ	5	20	特殊センサー。遠距離用武器の命中率を10ポイントほど上昇させる	6.8

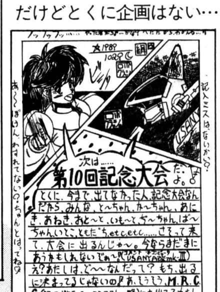
参加者控え室 別室



▲宮城県・松下仁（＋10Cr.）



▶千葉県・斎藤大（D09505、20Cr.）



▼愛媛県・USANYA（＋20Cr.）第10回記念大会！ だけどとくに企画はない…



▲高知県・威竜正司（＋10Cr.）ファイナルって何？ やめるつもりないけど…


▼東京都・KEEN（D09506、20Cr.）



◀京都府・愚か者アゾット（＋10Cr.）なんともはや、気の早い……。だけど当然無効票（笑）ですから、今回もう一度投票しなおすよーに


▼神奈川県・ブルー＝ノ（D09507、20Cr.）


▶大阪府・さんとーたけし（＋10Cr.）



▲埼玉県・ベル（＋20Cr.）うんうん、わかる、わかる



▼千葉県・斑々浴衣（＋10Cr.）マシーンコンテストやろうかな……



▲三重県・五十嵐☆みやあ殿 なんとミス・ロボクラッシュ最有力候補のひとりと見られていたレイミアが出場断念！ レイミアに投票すると宣言している人もいたのに……



◀北海道・真田善人（D09508、20Cr.）

第1次予選通過者リスト

これが、激戦を勝ち抜きながら、惜しくも2次予選で破れ去った参加者のオーナーリストだ。この通過ではライセンス＆クレジットは獲得できない。ペンネーム希望者は本名と一緒に応募用紙に書いておくこと。長いペンネームや難しい字はなるべく使わないように。住所の欄に都道府県名を書いてないものは不明扱い。

●北海道
TETSUYA
安部 孝弘
岸本 孝之
近松 晋
溝上 潤
工藤 賢司
荒木 健一
高橋 英樹
高木 則文
佐々木 剛
佐藤 孝行
山田 健一
山本 智幸
時坂 智康
鹿毛 大育
柴田 芳和
小比類巻
小野 佳弘
小野 佳弘
松本 匡功
森畑 和也
杉山 伸吾
石井恵一郎
川本 英貴
前橋 一美
大屋 圭介
長田 賢治
二口 敏
柏原 良昭
富田 卓也
表 雅一
本郷 宏和
●青森県
金子 道明
山本 太一
小川 浩典
森川 勝也
深沢 洋樹
日野口 満
茂又 和史
●岩手県
菊池 俊匡
田山 英治
鈴木 正次
●宮城県
CALAMITY
T．S
Dジード
越塚 尚也
菅井 均
石井 貴浩
赤間 準一
高橋 良彰
千葉 浩司
曾田 智弘
平井 学
芳賀 光
鈴木 拓也
●秋田県
加藤 直樹
金 博征
千葉 康幸
●山形県
斎藤 忠志
●福島県
EID
MINKYカズ
阿部 浩宗
加藤 正昭
後藤 康友
佐久間康則
西山 覚治
青木 茂
石井 伸幸
谷宗 充
末永 文男
●茨城県
宮田 一士
桂川 尋幸
柴田 充陽
風間 忠規
北山 尚史
木村 義光
鈴木 健二
鈴木 孝行
●栃木県
暗黒の使者
横山 勝浩
金澤 達彦
原 和幸
山室 敦史
鴫原さとし
小森 悟
斎藤 秀幸
飯村 浩朋
濱野 宏史
魔狼氷月斬
●群馬県
NG3－XNO
R－TEAM,T
Vgs－st
岡部 晃
佐藤 環
丹羽 堅一
富樫 正昭
北村 雅宏
本宮 博巳
柳沢 英世
●埼玉県
Dウオーリド
井田 幸治
横溝 秀幸
丸山 真一
吉田 信吾
吉田雄一朗
宮本 晋治
五十嵐 誠
久保 亘征
高山 晃
高松 裕
佐藤 博
山本 浩二
山本 兆秋
出口 和弘
初音 武男
小笠原清美
小山 裕正
松永 貴男
清水 洋
青木 一美
石井 宏貴
相馬 一之
池田 重雄
土屋 泰将
内容 紀夫
日比野さとし
畑 邦彦
飛沢 竜
福地 豊
本山 淳
魔生 直矢
魔 穂
鷲尾 英樹
●千葉県
ギルドラム
伊藤 芳明
伊藤 隆男
円山 浩
岡本 和之
宮内 諭志
近正 亮
金子 貴義
後藤 宗弘
後藤 宗弘
荒井 豊
高橋 一哉
黒須 孝二
坂本 智紀
三澤 亮
山下 修司
秋元 正幸
小川 敏明
松尾 博貴
松本 悟雄
新妻 弘憲
泉 浩介
中村 匡善
仲 一人
椎野 勇
渡辺 克美
藤田 直史
内山 義和
八木 寛
秘露衛門一家
木村 一雄
林 剛士
麗 魔
●東京都
MR.G
nakacho
びしばし
クリン=R=R
Δ－MAX
安部 勲
井上 豊
臼田 信弘
横森 稔
岩谷 正実
荒稔 恭
高橋 弘章
高橋 秀明
高橋 清治
佐藤正太郎
細谷 隆一
山崎 祐一
山田 忠昭
額賀 聴
宗形 英雄
小玉 慶太
小口 義一
上條 和光
杉村 賢一
清水 洋二
西田 晴紀
川隅 重樹
大沢 亮
大野 恭義
谷川 明宏
池田 整司
竹内 長吉
田口 順也
田中島伸正
平岡 忍
北脇 晴之
木村 浩一
有賀 健一
鈴木 康基
●神奈川県
M．T
WINT
かるがも王
ふうりん
井上 将央
榎木 尚行
管原 克芳
関男雄一郎
大森 寛也
宮本 竜治
金子 仁
紅 葉
斎藤 肇
国松 誠
笹谷 尚弘
三輪 英実
山下 哲司
山崎 純一
篠 岳吏
児玉 孝一
楯 清範
小竹 伸弘
新倉 竜祐
斎藤 警
石井 時雄
川野 英二
渡曾 正孝
渡辺 正樹
八木 公治
平塚 雅章
魔戦騎士団
荒野発明所
力石 秀直
鈴木 淳
鈴木 朋貴
●山梨県
松本 弘
鈴木 秀幸
●長野県
伊藤 尚弘
丸山 尚之
山崎 規雄
藤本 篤
畔上 裕明
●新潟県
ウィン
羽賀 大哲
鴨井 重則
鴨井 重則
高野 成久
諏江 忠憲
霜垣 大助
太田 耕三
渡辺 大洋
鈴木 謙一
●富山県
みつきろうく
横崎由勝つ
熊野 貴雄
大久保勝之
服田 和雄
北川 正崇
●石川県
N．T
宮崎 憲一
小松 宗弘
前田 道行
木村 秀樹
●福井県
右馬 雅彦
中西 史朗
渡辺 和則
●岐阜県
MASTER
伊藤 元治
宮川 俊介
佐々木篤史
山田 孝博
藤掛 彰史
出口 智
上園寺 舞
田中 裕之
毛利 光男
鈴木 智士
●静岡県
A太郎
GREY
YOSI
どんどん
はるまき大佐
アニス命
安達 賢二
伊藤 貴昭
菅原 祥文
金政 秀雄
五十嵐 実
五条 正樹
山田 光
市川慶太郎
狩野 智
小出 幸生
青嶋 靖
曾根 正光
大澤 勇
長島 克叔
徳岡 正嗣
北川 裕行
堀越 英明
龍 光剛
國島 和彦
●愛知県
A．K
MONSTER
あくと
ぴょん吉
デューク哲也
伊豆原 充
浦安高史朗
岡本 光弘
確井 和行
亀井 大策
玄 馬
山田 孝広
柴山 水明
小嶋 啓嗣
小野木弘和
松井 正勝
青島 史朗
青木 伸之
石黒健一郎
川村 幸量
大熊 基弘
白石 知也
坂口 泰章
板倉 律宏
尾藤 誠祐
平野 高道
堀部 雅彦
浪子 燕青
●三重県
沖塚 憲一
佐々木 超
植谷 健一
中村 栄次
鶴田 剛
田中 将洋
藤村 博志
●滋賀県
FUTURE
レイストリン
吉川 奨
新選組
八守 桂
苗村 冬人
●京都府
堀江 整
混 色
石田 雅也
滝渕 博司
大西 健二
中村 祐介
長谷川 聖
南 憲志
尾崎日出雄
矢野 学
●大阪府
CERO－PP
OWL
Z.S
ナイアーラ…
ローフル
岡部 正広
関口 直紀
久保たかひろ
細井隆太郎
在府嶺
三宅 幸一
森下 昌彦
森林 渚優
森林 渚優
西谷 光弘
西藤 徹
倉内喜太郎
村井 拓央
大村 奉聖
中村 一郎
田中 俊弘
渡辺さとし
那至 茂樹
白沢 大介
白鳥 功
浜田 亮
平元 忠
平野 義則
片岡 賢治
北 武史
六楽内喜了
●兵庫県
GUN
TEAMWINS
デューク
伊藤 哲明
永井 匡
魚崎 清一
金村 謙三
三浦 康司
山端 広志
室 直樹
柴水冴
松岡 竜二
森川 規洋
森本 康弘
斉藤 方彦
猪澤 和夫
長妻 毅
田中 政幸
藤原 誉
藤尾 亮介
富阪 尚史
福田 茂樹
北村 孝治
藪田 正樹
●奈良県
狂獣士軍
●和歌山県
井上 明
岡本 真治
鬼竜 輝瑠
溝端 徹
前川 茂文
田中 和夫
尾代 和靖
脇中 伸康
●鳥取県
小早川美幸
湯口 普央
●島根県
加藤 基博
山崎 森久
●岡山県
岡崎 健二
勝浦 大作
小山 博正
小川浩太郎
谷本 忠恒
●広島県
安部 広朗
広瀬 伸一
黒田 龍
山科 文洋
手嶋 宏
松岡 修
松 新太郎
森木 進
堕天使信長
大倉 典靖
竹内 清高
中井 義則
鳥脇 康嗣
福永 修一
片山 正典
片山 直行
●山口県
M.NEW
新田 健一
曾我 智博
相馬 宏昭
長橋 誠
●徳島県
大和 猛
●香川県
合田 浩
三好 嘉教
勝野 隆弘
太田 昌和
太田 昌和
●愛媛県
海片 裕宣
佐々木 洋
住田 和彦
中川 一光
福島 歩
矢野 久雄
●高知県
竹中 強
●福岡県
A．U
TRANE
久次 崇幸
金本 正男
古賀 丈介
西村 光弘
西 隆明
猪飼 宏
田鍋 安弘
土井 孝之
嶋根 広明
藤木 宗臣
南 政寿
米田 憲之
●佐賀県
高野 智史
千代田恭一
●長崎県
げっちょん
トレボー
橋本 悦広
広田 雄史
須川 芳哉
尾田 康
●熊本県
ーI
J.FUZIMO
岩野 正史
桑野 泰宏
勝つ木隆弘
馬場 光輝
●大分県
田中 章
●宮崎県
川野祐一郎
中武 大輔
堀 将夫
●鹿児島県
音無人
梶原 浩二
吉元 誠
青崎 徳仁
樋之口真人
天上火
背後霊
板六 敬児
福島 隆義
米田 基之
●沖縄県
ソルバ

ロ/ボ/ク/ラ/ッ/シ/ュ/公/報

1．第9回大会の報告

処理画面を発表したせいか、控え室の投稿のせいか、はたまたミス・ロボクラッシュの余波か、今回は参加者が急増、ひさびさの1万2千人台になりました。優勝マシーンがTEC-81、優勝オーナーが女性と、トピックスにもこと欠かない大会でした。

恒例のデータ発表ですが、今回からパーツ表のところに使用%を書いてありますので、詳細はそちらを参照してください。使用%のところが－になっているのは使用数が1%以下のものです。また、禁止武器のところのみ、事前チェックで没収された個数です。また、専用移動オプションの使用%は使用できるタイプのなかでのものです。

ボディ部門では、前回優勝のM－30Aの躍進が目につきます。それにともなって、スプライト型全体としても、前回から7ポイントアップの30.1%になり、逆にナイトは3.7ポイントマイナスの46.6%、ケンタウロスは3.3ポイントマイナスで23.3%になっています。ケンタウロス内部での変動も激しく、前回人気のC-152、MOS-9Bが半減、新製品のDC-101がトップシェアを取っています。

エンジン部門ではやはり新製品のMC－3がいきなりの2位。高価格、高燃費ながらも、軽量高パワーが評価されたようです。その分ED-400がシェアをくわれています。

武器部門では、初の複数距離用武器のチェーン＆シックルが第4位。複数距離用武器は今後も新製品が登場してくるようです。

禁止武器は推定1500個が持ち込まれ、20%近くが没収されています。

2．第10回ロボクラッシュ大会

ひき続き、第10回ロボクラッシュ地球大会の開催を発表します。

大会のシステムはいままでと同じです。1次予選は、1グループ15～20台ほどのマシーンがランダムに選ばれてバトルロイヤルを行い、勝ち残った第1位の約650台ほどが2次予選に進出します。この2次予選ではバトルロイヤルの上位2台が勝ち残りを認められ、決勝トーナメントに進出できます。

また、バトルロイヤルでは勝ち抜いたマシーン以外にもチャンスがあります。バトルロイヤルで活躍しながら敗退したマシーン、つまり撃破数の多いマシーンのなかから、1次2次ともに、特別に数台が選抜されてつぎへ進めるのです。

決勝トーナメントは、128台のマシーンが1対1の対決で7回戦まで行います。決勝戦で勝ったマシーンが今回の優勝者となるのです。

3．ライセンスコードとボーナス

ロボクラッシュ大会で決勝トーナメントに進出するか、あるいは投稿などで大会に貢献した参加者にはライセンスコードとボーナスクレジットが与えられます。その参加者は、次回からライセンスコードを応募用紙に記入すれば、基本の500クレジット＋ボーナスクレジットの金額を使って、自分のマシーンをつくることができます。つまり、3位に入賞すれば、つぎから560クレジットまで使えるのです。また、このボーナスは積算されていきます。したがって優勝1度、準優勝を1度したパイロットは750クレジットを使ってマシーンをつくれるのです。

優勝	150クレジット
2位	100クレジット
3位	60クレジット
予選通過	30クレジット
投稿など	10～20クレジット

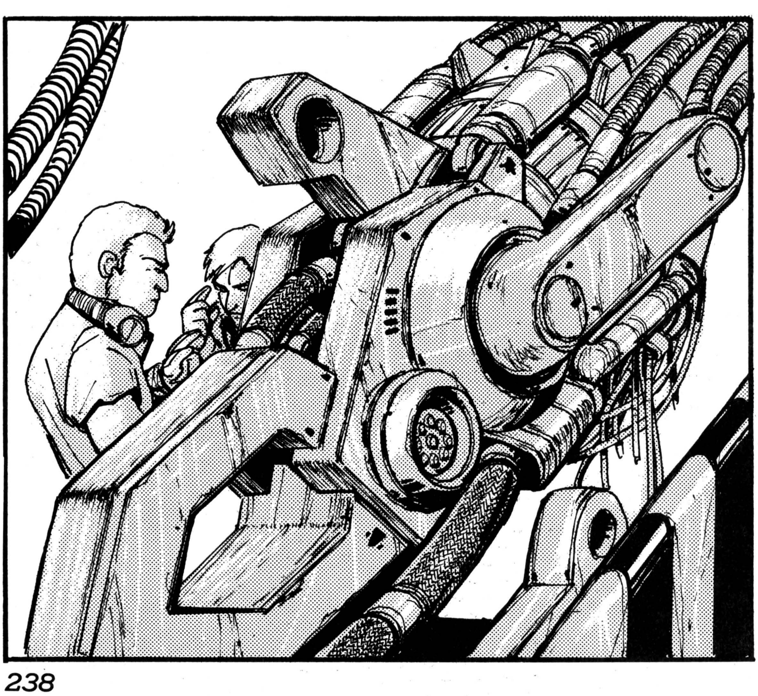
このボーナスはパイロットの成績として記録されるものです。したがって、名前のちがうパイロットではライセンス、ボーナスクレジットは使用できません。また、ライセンスは一度与えられれば、それ以降の大会のたび、何度でも使えます。ただし、1回の大会に同じライセンスコードで参加できるのは1台だけです。同じライセンスコードとパイロット名で複数参加させた場合は失格になります。悪質な場合はライセンスが無効になります。

投稿によってライセンスを獲得した場合は、任意に希望するパイロットにボーナスクレジットを追加することができます。

一度登録したパイロット名は変更できませんが、名前を忘れたなど、何か事情があればパイロット名を変更してもかまいません。

4．パイロットとマシーン

ロボクラッシュ大会は安全対策がいきとどいているので、めったに死者はでません。(負傷者はでますが)。したがって途中で負けたパイロットも、死んだわけではないので、次回の大会に



エントリーすることができます。

しかしマシーンのほうは、1回の大会が終わるころには、みんな破壊されるかボロボロになっています。そのため次回の大会では、また新しいマシーンをつくらなくてはなりません。そのときは前回搭乗したのとはちがうタイプのマシーンを使ってもかまいません。

なお、マシーンに搭載できるのは通常武器が4種類まで、禁止武器が6つまで、そしてオプションパーツは4種類までです。

5．作戦計画

ここで作戦計画の基本的な考え方を説明しておきましょう。

まずバトルロイヤルは、大乱戦になるので、距離はあまり意味がありません。パイロットは武器の使える位置にいる敵を攻撃するのです。

最初の“攻撃の%”は、その条件のときに敵をどのくらいの確率で攻撃するか、ということです。しかしバトルロイヤルでは、敵を攻撃すると反撃をうける可能性があります。攻撃しないときは防御体勢をとっています。

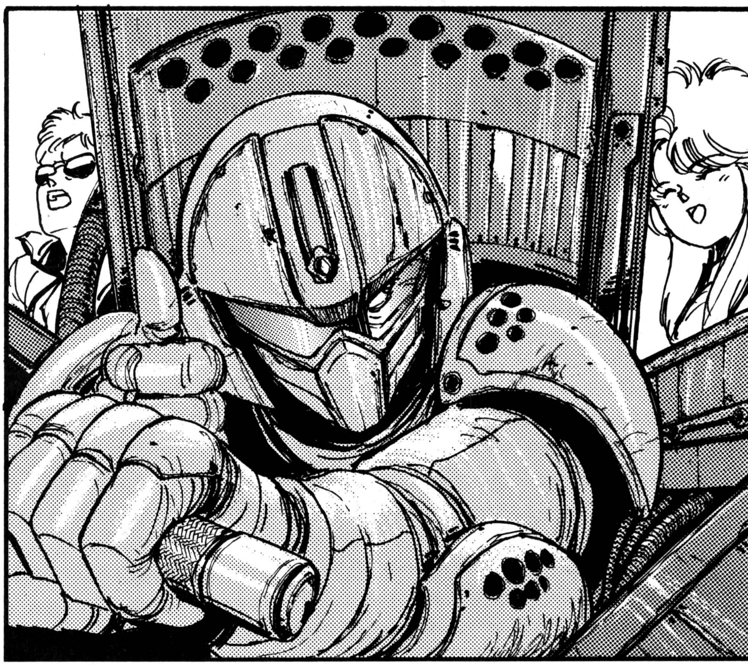
トーナメントは1対1の戦いなので、作戦はバトルロイヤルとまったく異なります。最初の“行動パターン”の4項目は、どれくらいの確率でどの行動をするかということです。それぞれの項目は1～97のあいだで記入し、4項目の合計は必ず100にしてください。移動は、自分の望む距離に近づくように移動し、攻撃は相手に攻撃をしかけます。希望距離にいるときに移動になったときは攻撃を行い、使用できる武器がないときに攻撃となったときは移動を行いますが、効果は半減します。狙いは攻撃のときに自分の命中率を上げ、防御は相手の命中率を下げます。

つぎの“距離”は、マシーンの望む距離です。ひとつだけ○をつけてください。

最後の“攻撃目標”は、バトルロイヤル、トーナメント共通のものです。相手のマシーンのどの部分を狙うかを、各項目は10～40、合計で100になるように記入してください。

6．チューンナップ

ロボクラッシュのマシーンは、以下の項目についてチューンナップをすることができます。チューンナップ費用



と内容は、どのマシーンが行ってもみんな同じてす。

> ボデイの軽量化
> エンジンのパワーアップ
> 装甲の強化
> 武器命中率の上昇

どのチューンナップも、基本コストは20クレジットです。これによる性能の上昇は、およそ10%アップです。

希望するならひとつの項目には、最高50クレジットまで使うことができます。多く使った分だけ、そのマシーンの能力は上昇します。

またチューンナップは、最低で1クレジットから可能です。ただし基本コストに達しない金額でのチューンナップは、必ずしも効果が上がるとはかぎりません。

マシーンをチューンナップする人は、記入用紙の右上に各チューンナップの項目ごとの金額を書きこみ、その合計額を右下のチューンナップ費用の欄に書いてください。費用を総合計するときに、チューンナップの分を忘れないようにしてください。

7．禁止武器の使用

禁止武器の使用条件は、それぞれの武器の最後の欄に、以下の条件からひとつを選んで、その番号を書き込んでください。番号の記入がない場合は、禁止武器は使用されないままになります。

1. 1次バトルロイヤルで自分のダメージが50%を越えたら使用する
2. 1次バトルロイヤルで半分の敵がいなくなったら使用する
3. 1次バトルロイヤルで最後の1台に使用する
4. 2次バトルロイヤルで自分のダメージが50%を越えたら使用する
5. 2次バトルロイヤルで半分の敵がいなくなったら使用する
6. 2次バトルロイヤルで敵があと2台になったら使用する
7. トーナメントで自分のダメージが25%を越えたら使用する
8. トーナメントで自分のダメージが50%を越えたら使用する
9. トーナメントで自分のダメージが75%を越えたら使用する

指定の条件にならずに、使われなかった禁止武器はつぎの戦闘に持ちこされます。1次バトルロイヤルで使用と指定して、使用されなかったものは、2次では同条件のときに使用されます。そこでも使用されずにトーナメントまで持ちこされたものは、7の条件で使用されます。

応募用紙の書き方と記入例

ロボクラッシュに参加するには、応募用紙を切り取るか、またはコピーを取って、用紙の右上に応募券を必ず貼ってください。応募券(コピー不可)はこの下にあります。

まず参加者IDの各項目をきちんと書いてください。パイロットの性別を指定したい人は、名前のうしろのあたりにメモしておいてください。

発注書にはパーツのコード番号と形式名、それに重量・値段をきちんと記入してください。それから重量と値段の合計を計算するのも忘れずに。

ボティ、エンジン、燃料タンク、コンピュータは各1種類、通常武器は4種類、禁止武器は6つ、オプションは4種類まで搭載できます。そしてボディとコンピュータ以外のパーツの重量を合計して、それがボディの搭載量を越えないようにしてください。

チューンナップはクレジットの制限には関係しますが、ボディの搭載量には関係ありません。チューンナップをした人は、各項目ごとの費用を右上の欄に書き、その費用の合計を左下の欄に入れて、費用の計算をするときに忘れないようにしてください。

一般の人が使えるのは500クレジットまでです。しかし以前にライセンスをもらった人は、獲得したボーナスクレジット分も使うことができます。その場合は自分のライセンスコードをライセンスの欄に書いてください。忘れると金額超過で失格になります。

作戦計画の内容は238～239ページに説明してあります。したがってここでは記入された数字の確認をしましょう。

バトルロイヤルの作戦の〝攻撃の%〟は、10～100の数字を入れます。

トーナメントの作戦の〝行動パターン〟は1～97の数値で、4項目の合計は必ず100にしてください。〝距離〟にはひとつだけ○をつけてください。

〝攻撃目標〟はバトルロイヤル、トーナメント共通のものです。各項目は10～40、合計は100にしてください。

応募用紙の宛て先は、

〒102 千代田区九段南4－7－16 市ヶ谷KTビル　コンプティーク編集部『ロボクラッシュ』応募係

今回の締め切りは、**12月18日**の消印までが有効です。

マシーンの発注書

	コード番号	形式番号	重量	値段
ボディ	B-19	DC-65		170

	コード番号	形式番号	重量	値段
エンジン	E-2	ED-275	45	85

	コード番号	容量	重量	値段
燃料タンク	T-1	1000リッター	8	10

	コード番号	形式番号	重量	値段
コンピュータ	C-1	LOC-56		25

	コード番号	名称	重量	値段
通常武器	W-31	ライトニングウィップ	8	50
	W-42	シュリケンランチャー	20	50

	コード番号	名称	重量	値段	条件
禁止武器	P-1	ファイアボール	3	20	1
	P-1	ファイアボール	3	20	5

	コード番号	名称	重量	値段
オプション	S-6	リペアパーツ	2	25

チューンナップ費用		45
総合計	89	500

チューンナップ　(1～50)

種類	費用
ボディ軽量化	10
エンジンパワーアップ	15
装甲強化	20
武器命中率上昇	

作戦計画

バトルロイヤルの作戦　(10～100)

残りの敵の台数	攻撃の%
最後の1台	100
25%以下	90
50%以下	70
75%以下	30
76%以上	10
ダメージのひどい敵	100
エネルギー切れの敵	100

トーナメントの作戦　(1～97)

行動パターン	ポイント
移動	30
狙い	15
攻撃	35
防御	20

距離	○をつける
遠距離	○
長距離	
中距離	
近距離	

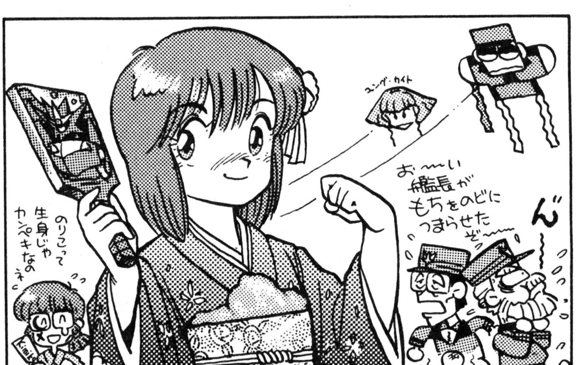
攻撃目標　(10～40)

攻撃目標	パーセンテージ	効果
頭	20	コンピュータ損傷
腕	20	武器命中率ダウン
胴体	20	エンジンパワーダウン
移動システム	40	移動力ダウン

トップの新企画、続々と！

3月ごろビクターから発売されるCDの第2弾、春ごろ発売予定のビデオ（ひょっとすると中止になるというウワサも……）と、トップの世界はまだまだ拡大中。コンプティークでも、誌上読者参加ゲームや大好評連載中のコミックだけではなく、新しい企画も進行中だ！　正式な発表はもう少し先になるけれど、3月ごろには完成させる予定。

また、現在の読者参加ゲームのパワーアップ案や、発表形式の改良案なども引き続き募集中。こうしたほうがいいのに、ああしたほうがもっとおもしろいのに、といったアイデアをどんどん送ってください。どんどん積極的に取り入れていきたいと思っています。



イラスト／ふじたゆきひさ

ロボクラッシュ
応募券①

ロボクラッシュ応募用紙

応募券を貼ってください

参加者ID

応募者名	住所	年齢	※この欄には何も書かないでください

パイロット名	マシーン名称	ライセンスコード

マシーンの発注書

ボディ	コード番号	形式番号	重量	値段

エンジン	コード番号	形式番号	重量	値段

燃料タンク	コード番号	容量	重量	値段

コンピュータ	コード番号	形式番号	重量	値段

通常武器	コード番号	名称	重量	値段

禁止武器	コード番号	名称	重量	値段	条件

オプション	コード番号	名称	重量	値段

チューンナップ費用		
総合計		

チューンナップ (1～50)

種類	費用
ボディ軽量化	
エンジンパワーアップ	
装甲強化	
武器命中率上昇	

作戦計画

バトルロイヤルの作戦 (10～100)

残りの敵の台数	攻撃の%
最後の1台	
25%以下	
50%以下	
75%以下	
76%以上	
ダメージのひどい敵	
エネルギー切れの敵	

トーナメントの作戦 (1～97)

行動パターン	ポイント
移動	
狙い	
攻撃	
防御	

距離	○をつける
遠距離	
長距離	
中距離	
近距離	

攻撃目標 (10～40)

攻撃目標	パーセンテージ	効果
頭		コンピュータ損傷
腕		武器命中率ダウン
胴体		エンジンパワーダウン
移動システム		移動力ダウン

大評判　イングリッシュ・アドベンチャー
届きました合格通知!!

「新聞、雑誌の広告、〝もうやめて〟と私はいいたい。だって、せっかく、みんなをだしぬいてやろうとしているのに。友だちには『イングリッシュ・アドベンチャー』を知らせたくないのです。誰もが夢中になって、英語が上達しちゃいそうだから」。こんなにまで称賛される英語の教材がかつてあっただろうか。一度でも耳にすればもうやみつき。悪魔みたいな魅力にとりつかれてしまうのである。

その秘密は簡単である。つらいはずの英語の学習が、楽しくて仕方がなくなるからだ。つまり、ぐんぐんと英語が身につくので、幸福な気分を味わえるのである。

「まだ始めたばっかりですが、学校の授業で英語の先生の発音が、とてもブロークンに聞こえて気になりだしました。おかげで自信がわき、英語の時間が楽しみです」。『イングリッシュ・アドベンチャー』で学びだした高校生からの便りであるが、おそるべき効果と自信ではないか。このほかにも「英語の成績が飛躍的に上がった」というのはザラで「英検に初トライで合格した」とか「大学入試のヒアリングテストが日本語を聞いてるみたいに理解できた」といった具合に、続々と成果が寄せられている。まさに魔法の教材ではないか。しかし、それはむしろ当然なのである。

飛行機事故で死亡した両親の遺骨を引き取るためにアメリカに渡った青年が、巧妙に仕組まれた悪の罠をかいくぐりながら西へ東へ大陸を逃げまわり、やがてはその黒幕と対決する、4万語からなる12章のサスペンス・ストーリー。これが大評判の『追跡』である。各章をくり返し耳にし、口にだしながら1ヵ月ごとにマスターしていくと、1年後の完結と同時に、莫大な量の単語を相当暗記していることになる。英語の力が飛躍的に身につくのはあたりまえなのである。

また、英語の勉強といえば途中で投げ出したくなるのが相場。が、そんな心配も全く不要である。今をときめくアメリカの大ベストセラー作家のシドニィ・シェルダン氏が〝途中で投げ出させない〟を約束して、特別に書き下ろしてくれたのだから。

勉強嫌い、英語嫌いであっても、トライする価値は十分、間違いなくトリコになってしまうだろう。

そのもうひとつの理由はテキストを朗読してくれているのがオーソン・ウェルス氏だからである。この俳優の天才ぶりはもうご存知だろう。『市民ケーン』『第三の男』での名演ぶりはあまりにも有名で、とくに語りは絶品だ。ややダミ声ではあるが、全身から発するヴォイスなので、ストーリーの面白さと同時に何度聞いても決して飽きることがない。師は達人につけ、の諺どおりなのである。

ビジネスマン、技術者、高校・大学生、ＯＬ、主婦、人気タレント、作家、スポーツマン、英語の先生、塾の講師、お医者さん、等々、実に様々な職業の人々がこの講座で英語の勉強を始めている。

「ヨーロッパのスーパー、デパートを視察、ついでに大英博物館にも行ってきたが英語が通じて楽しかった。ＥＡのおかげです」(48歳の受講者)

「語学上達には最高の教材であることを保証します。このスタイルで、フランス語、ドイツ語、スペイン語、中国語などの講座もぜひ始めて下さい。大いに希望します」(某国立大助教授)

EAにはすぐ入会できる

自分もちょっとやってみたい人に『イングリッシュ・アドベンチャー』の規約を紹介すると、まず、この組織は会員制になっていて、教育の内容を試してみてから入会するかどうか決めることができる試聴制度をとっているから、半信半疑



私の秘密兵器

の人も安心して申し込める。

第1章を試聴してみて、これを続けようと思う場合はそのまま使っていると会員として登録され、翌月には第2章が送られてくる。入会したくない場合は第1章を受け取ってから10日以内に返品すればよい。また途中で退会することも自由。

試聴の申し込みは電話をするか、ハガキを送ればよい（試聴申し込み用ハガキがこのページにアカデミー出版から提供されているから、それを利用して下さい）。入会した場合の費用は毎月、カセットが4,000円、ＣＤは4,500円。

『コインの冒険』も12ヵ月、全12章で完結する。入会金、郵送費は不要。

なお、『コインの冒険』を終えると自動的に２年目コースとして『追跡』に、『追跡』から入会した人は上級コースの『ゲームの達人』に進むシステムになっているが、１年だけで終えるのも、途中の章で退会するのも常に自由だ。その場合はＥＡ事務局に連絡すればよい。

☆　☆　☆

早く教材の欲しい人は事務局に電話して下さい。

日本全国フリーダイヤル
０１２０−０７７０７７
東　京　０３(４９６)６６６６
札　幌０１１(６３１)７７７７
仙　台０２２(２６５)５５５５
名古屋０５２(９７１)２２２２
京　都０７５(７０１)６６６６
大　阪　０６(４５２)２２２２
福　岡０９２(８３１)３３３３
電話は休日も受け付けています。

初級の人には「家出のドリッピー」

「わからない」「眠くなる」の悪循環を繰り返して、やがて英語を聞いただけでゲンナリする……。こんな症状がでたら社会人も学生も人生赤信号。

ある中堅機械メーカーの社長さんは「10年前、20年前と違いますね。技術でも営業部門でも英語のできる者が責任ある地位についています」と国際化時代の英語の必要性を説いている。

思い立った今、学生は成績アップのために、ビジネスマンやＯＬは学生時代に仕込んだ英語を今度こそ「使える英語」にするために、チャレンジしよう。

そんな方々のために開発された『イングリッシュ・アドベンチャー』の初級コース『家出のドリッピー』は、中級用『追跡』同様ベストセラー作家と名優のゴールデン・コンビで作られたもの。楽しい学習・バッチリ効果のほどが口コミで伝わり人気はうなぎのぼり。しかも『ドリッピー』は、Ｏ・ウエルスが全体の朗読を担当。他の配役は人気ＤＪのケーシー・ケーサム、喜劇俳優のジェリー・ルイスなど豪華メンバーが競演しているので、まるで映画を見ているみたいに楽しく分かりやすいと評判が高い。

高橋クン（高一）は、先生の推薦で『ドリッピー』に入会した。当時の彼は意欲はあるのに、単語を覚えたり、文法が苦手で、成績はパッとしない。こんなとき、補習教材としてすすめられたのがコレ。高橋クンにいわせると「まさに奇跡がおこった」のだそうだ。大好きな音楽を聴くようなイージー・リスニング。あきない学習は、「やる気」を取り戻させた。めんどうだった辞書引きも気軽にできはじめるころ、『ドリッピー』の本文も丸ごと暗記。こうなると苦手の文法も解けはじめ効果バッチリ。期末試験の結果はユーユーと中から上位へ。

こんなふうに『ドリッピー』は、英語ゼロの人や、勉強したけれどものにならなかった人にも格好の教材。一家に一台備えて、ビジネスマンのお父さんも、海外旅行を計画中のお母さん、そして中・高校生の子供達全員で、利用されている例の多いのも、うなずける。

諺に「百聞は一見にしかず」というのがあるが、ＥＡはその反対。「百見は一聞にしかず」。あなたもぜひ、Ｏ・ウエルスやジェリー・ルイスの絶妙なナレーションを聴くことを、おすすめする。

『ドリッピー』は12章、一年で完結する。二年目は初中級コースの『コインの冒険』、又は中級コースの『追跡』に進級するが、途中退会は常に自由。会費は、カセットが月4,000円、ＣＤは月4,500円。第一回目を聴いてみて、不要なら返品できる試聴制度があるから安心して申し込める。試聴の申し込みは、このページについているアカデミー出版行きのハガキに『ドリッピー希望』と印せば利用できる。電話での申し込み番号は『追跡』と同じです。

うれしい便りが届きます

★今年1回目の英検がありましたが、今日、合格通知が届きカンゲキ!!です。本当にどうもありがとうございました。

★一年間とても素晴らしい教材をきくことができて、非常に楽しかったです。ありがとうございました。

★あ、"ドリッピー"とっても好きです。毎回ドキドキしてます。次がどうなるか考えて何回も聞き返してます。信じられません。私英語苦手だったのにおかげさまでA検うかりました。なんとなく英語が自分にちかい存在になったみたいで嬉しいです。ありがとーございます。

★"コインの冒険"最高でした。本当に一年間ありがとうございました。とても勉強になったです。

★偏差値65ぐらいでしたが、3年生になってからは模試の偏差値が75にまで伸びました。何より楽しんで聴け、また生きた英語が学べたのが良かったと思います。驚いたのは、英語の問題をやっていて、自分では知らないなあと思いつつ、ふっと思いついた単語を書くと、それが正しい答えだった……ということがしょっ中あることです。知らず知らず、テープで聴いていたのが記憶に残っているのでしょう。

しょの9

シミュレーションゲーム宝船

SIMULATION GAME TAKARA-BUNE

復活 なんちゃってオジサン（死語）の御言葉



これだけはいってほしくなかった。ついにわたしは「なんちゃってオジサン」になってしまった。さすがは天下の越後屋三人衆の壱、H副編。ライターの動揺のさせかたを心得ている。ライターがパニックに陥って、ついに原稿を書くしかなくなったとき、コツゼンと現れて、黄金バットのごとく笑うのである。ううむ、手練れの者じゃ！

復活 SLG REVIEW 銀河英雄伝説 パワーアップ&シナリオ集

さて、と。今月はボーステックの『銀河英雄伝説』について。このゲームのオリジナル版は、単純でいながら奥が深い戦闘システムを持ったなかなかのすぐれものだった。とはいえ、パワーアップキットが出るまでは「どうもいまひとつ……」の感が拭えなかった。元のオリジナル版では、

・シナリオが少ない
・原作中の艦隊戦のみに焦点を絞ったＳＬＧであった
・帝国軍の側でしかプレイができなかった
・原作に見られるような多士済済の指揮官（提督）たちの個性がゲームの中に生かされていない

といった点が顕著であったからだ。なまじ十巻余に及ぶ原作を背景にしたＳＬＧであるために、ファンやプレイヤーの要求にも厳しいものがあり、それらの声を集約すると、上のような結果となるわけだ。わたし個人としては、『銀河英雄伝説』は非常にマジメにつくってあるＳＬＧであると思う。例をあげれば、コンピュータ側の思考ルーチンの肌理の細かさや、簡潔にまとまった戦闘システムなどなど。いまにして思えばこれらの長所を紹介しきれなかった恨みがある。開発サイドとしては、おそらく原作のフィルターを通してソフトウェアを見られることに（覚悟はしていたろうが）多少は苦い思いがあったのではないだろうか。ただし、である。仮にこのゲーム、原作が存在していないとしたら、パワーアップキットを含めた現在の『銀河英雄伝説』の人気は実現しただろうか。答は否である。もともとＳＦ（とあえていおう）に題材をとったシミュレーションは感情移入がしにくいものなのだ。宇宙空間での艦隊戦のイメージを生々しく思い描ける人間はどちらかといえば少数派だろう。

これに対して、戦国ものは得をしている。実際にそういう時代があった（ただし秋葉原は出てこない）せいもあるし、ＳＦものに比べればテレビなどの一般の媒体に数多く登場しているせいもあるだろう。要するに材料が豊富。イメージが摑みやすいのだ。感情





宝船テレカ、ついに完成！

もうすぐ出ます、すぐ出ます ― と、ソバ屋の出前のよーにいっていた、ＳＬＧ宝船特製テレカが、ホントーに完成してしまった。連載開始以来、この宝船でおたよりが紹介された人全員に送ります。

盛本画伯の お笑い玉手箱



今月のお題
銀英伝

映画「蒲田行進曲」より（ウソ）
ヤス「銀ちゃんーん、銀ちゃーん、
銀ちゃん最近ハゲてきたねえ」
銀「うむ、オヤジの遺伝だ」
ヤス「ふーん銀ちゃんへ遺伝かぁ、
銀ちゃんへ遺伝、
銀へ遺伝……」
ぎんへいでん
ぎんえいでん
銀英伝！

あ〜長い。

文責／中西文哉

移入が容易であるために、戦国ものはＳＬＧのジャンルでは“売れ筋”である。多少の欠点はあるにせよ、大多数のプレイヤーにとっては、“洗練されたゲームシステム”や“高度な思考ルーチン”といった要素よりは“感情移入がしやすい”ことが決定的な要素となる。従って、光栄の『信長の野望』を評して、「よくできたＳＬＧ」とか「上手につくってあるＳＬＧ」とはいわない。『信長の野望』は「強いＳＬＧ」というにふさわしい。『銀河英雄伝説』が強いＳＬＧになるためには、とにかく原作を背景に、登場するキャラクターに感情移入しやすいシステムをつくる必要があると思う。いい替えれば、小説にせよゲームにせよ、どれだけ銀英伝の世界に浸りこむことができるか、ということ。その点、パワーアップキットでは、キャラクターが戦闘を重ねるごとに成長したり、帝国側、同盟側のどちらからでもプレイが可能になったりと様々な工夫が凝らされている。中でも「なるほどなあ」と思ったのが、キャンペーンモードの採用。個々のシナリオとは別に、『銀河英雄伝説』の世界の中での「戦史」という体裁をとっている。コンピュータ版ＳＬＧという条件・環境の制約の中で、統一されたストーリーを展開するとしたら、やはり「銀河戦史」を意識したキャンペーンモードがもっとも最適なシステムではないだろうか。

パワーアップキットはいまだ発展途上（とマニュアルのあとがきに書いてあった）とはいえ、たとえば画面上のウインドウに銀河系の全体マップ・領域地図を配し、会戦のたびごとに勢力地図が変わるようにするだけでも、かなりのちがいがあると思うのだがどうか。

また、各キャラクターに人口知能めいたものを設定しろとはいわない。せめて顔だけでも見せてくれれば、（『信長の野望』と同じく）それだけでもファンの心をくすぐるものがあるだろう。もっとも、顔に関してはだれにでもカンタンに思いつくことである。とくに原作を元にしたゲームならなおさらといっていい。（メモリの関係ではなく）あえて顔を出さないとしたら、それはそれでなかなか潔い姿勢である。

考えてみれば、その場で即「こうしたらどうか」という要求が出てくるＳＬＧというのもまれである。それだけわたしに、このゲームに対する思い入れが強いということだろうか。

など、あれこれと勝手な言いぐさを連ねているようだが、最後にひとつだけいっておきたい。それは「原作を持ったゲームほどカンタンに見えて難しいものはない」ということだ。原作の人気に安易にのっかったゲームはあまたあれど、『銀河英雄伝説』とはちがう。原作を消化してオリジナルなゲームにするという骨の折れる仕事を真っ向から引き受けているといってよい。さながら「原作と格闘している」おもむきがある。これは……やはり合掌すべきだろう。

今月はこれにて。（七星剣）

復活 エンドレスクイズ

チミは、なんちゃってオジサン（死語）を知ってますかね？

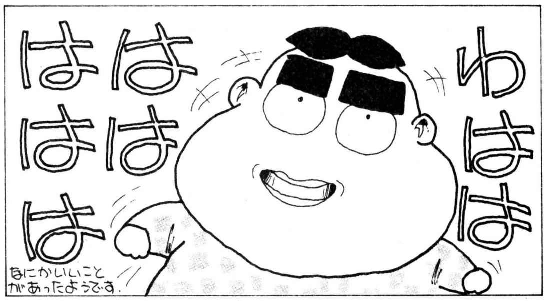
監督改め「なんちゃってオジサン」の正体。先々月の情けない文章に同情が集まり、全国各地から多くのおたよりが寄せられた。中には「このコーナーを楽しみにしています」なんて（泣かせる）ハガキが舞いこんで、関係者一同うれし涙にくれている。さて、なんちゃってオジサンとは何者であるのか？　そう、彼はどこにでもいる。たとえばキミの家の近くに「やけにＳＬＧに詳しい」八百屋のオジサンがいたら、要注意。また、交番の中に何くわぬ顔をして『信長の野望』のポスターを飾っているお巡りさんがいたら要注意だ。おそらく彼はＳＬＧの話をしながら通り過ぎていく高校生のグループを横目に、「フフッ、能登・畠山で全国統一をしたのはオレだけさ！」なんてほくそえんでいるにちがいない……というのは全部ウソである。「なんちゃってオジサンはコンプにいる」。そう、コウモリだけが知っているのだ。ということで、「なんちゃってオジサン」の正体を引き続き指摘してほしい。引き続き指摘してほしいのである。

復活 ハガキをくださいっ SLG TOP10

こんにちは、しっかりＴＯＰ10の乗っ取りに成功した九段南です。さて、今月もＴＯＰ10には個性的（!?）なおたよりがめじろ押し。ハガキを見ていて思わず「フッフッフ」なんて秋葉原笑いをしたりして、最近のわたしって、少〜し危ない。

まず福岡県の太田クンは熱狂的『大戦略』ファンということで、1票。この少年、ユニットのひとつひとつに名前をつけているんだって。「Ｓｕ－17の攻撃により、ラインハルト小隊は壊滅した。戦線は崩壊の危機に直面している。報を受けたビトリッヒの戦車小隊は急遽（きゅうきょ）北上中」といった具合い。うんオモシロイ！

東京都の今井クンは『三国志』に1票。吉川英治の小説を読んで、「小説ってこんなにおもしろいものだったのか！」なんて読書に目覚めたそう。なんといってもエンタティンメントの古典よ。ぜひ読んでみて。



1	信長の野望・戦国群雄伝	(光栄)
2	提督の決断	(光栄)
3	天下統一	(システムソフト)
4	水滸伝	(光栄)
5	銀河英雄伝説パワーアップキット	(ボーステック)
6	太平洋の嵐ＤＸ	(G.A.M)
7	ファースト・クイーン	(呉ソフトウェア工房)
8	斬・陽炎の時代	(ウルフ・チーム)
9	三国志	(光栄)
10	バランス オブ パワー	(アスキー)

SLG TOP10とは!?

読者のハガキによって順位が決まる、人気投票のよーなもの。だがっ！　投票の数が多いゲームが高いランクにつくわけではない。たとえ１票であろうと、ナゼそのゲームが好きなのか、ナゼそのゲームがスゴイのか、ナゼそのゲームが第１位にならねばならぬのか……などの理由が書かれ、しかもその文章に説得力があれば、必ずや高ランクに登場するでしょう。だからハガキを送って。

復活 SLG時評

今月はいわゆる“売れセン”ソフトの中から２本取りあげてみたい。まずはウルフ・チームの戦国ＳＬＧ『斬・陽炎の時代』から。話が古くなるので恐縮だが、去年のソフトハウスマラソンでウルフ・チームを取材したおりに責任者の秋篠氏いわく「ウルフにはウルフなりのＳＬＧのつくり方があると思うんです。もし、ウチで戦国ＳＬＧをつくるとしたら、ＢＧＭ・グラフィックなど、アニメ処理を取り入れた演出主導型のＳＬＧになるでしょうね」とのことだった。結果として『斬』はこれまでのＳＬＧにはなかった水準の高いビジュアル・グラフィックを実現している。いかにも同社らしいＳＬＧのつくり方といえるが、問題はゲームの内容について。アニメ処理や年表の作成などの演出効果の巧みさに比べて、肝心のゲーム・システムの完成度がいまひとつ、というのがただいまの実感。たとえばヘクスを排したりリアルタイムの移動システムを取り入れているのはいいが、軍勢がいつまでも同じ場所をウロウロしていたり、通常モードと初心者向きのモードのちがいや城攻めが単に「やさしい・難しい」ということであったりと、斬新な戦国ＳＬＧをつくろうというせっかくの発想がゲーム・システムそのものにあまり生かされていない感じだ。まあ、ウルフ・チームがＳＬＧを世に問うのは今回が初めてなので、今後とも長い目で見ていきたい。なんといっても、アクションやＲＰＧで鍛えたウルフ・チームの演出力には他の追随を許さないものがあるのだから。

さて、２作めは『提督の決断』。前評判では、アートディンクの『大海令』とＧ・Ａ・Ｍの『太平洋の嵐』を足して２で割ったようなシステムとのことだった。いささか大ざっぱないい方ながら、これは一般のファンの気持ちを代弁していると思う。「『大海令』のようにビジュアルが充実していて、『太平洋の嵐』のように豊富なデータに基づいたＳＬＧを」。開発サイドにいわせれば、（現在のハードウェアの制約etc. などで）かなり虫のよい要求、ということになるだろうが、もとよりユーザーとは虫のよいものである。また、このような要求をつねに持ち続けるユーザーがいなければ、この業界の発展はありえないと思う。さて、肝心の内容については、「どうもいまひとつ」の感が拭えない。緊迫感に欠けるのだ。太平洋全域の広大な戦線を前に、「どのように領域を拡大していこうか」といった一種戦略ＳＬＧ的な緊張には遠いものがあるし、かといってたとえば（大艦巨砲主義的な）オーソドックスな戦艦同士のバトルや空母同士が互いに見えない敵を追い求めるといった戦術的な醍醐味ともちがうものがある。戦略級ともいえないし、また戦術級としてもやや迫力に欠ける。いったいどういうコンセプトでこのＳＬＧをつくったのかがはっきりしない。プレイしている内に「？」マークがムクムクと頭をもたげてくる。結論としては残念なことに、中途半端な内容になっている感じである。

……とここまで（人気作２作には気の毒なことに）かなりの辛口で書いてきたが、もとよりこの時評は筆者の思うところを述べた主観的なもの。筆者は単にひとつの物の見方を提供しているに過ぎない。活字になっているからといって、決してうのみにはせず、最終的な判断はあくまでも自分自身の目で確かめてからにして欲しい。



SLG用語事典

「翼よ、あれがパリの灯だ！」。用語事典がもうすぐ終わる。苦難の末に、清く正しい生活が待っているのだ。負っ負っ負っ……。

や

【ヤンキー：Yankee】
YankeyではなくYankeeと母音がふたつ続くところがニクイところである。筆者が（中学生のころから）愛用している国語辞典によれば、
①アメリカで、ニューイングランド人の俗称
②「アメリカ人」の俗称
とのこと。で、いつもながらこれがSLGになぜ関係するのか、（これから）冷汗を流すことにせり（例文：我、奇襲に成功せり）。筆者が昔ボード版SLGをプレイしていたころ、『Squad Leader』なる歩兵戦闘を扱った超戦術級のゲームがあり、この拡張版キットにアメリカ軍が登場していた。やはりSLG界の鉄則ともいうべきか、（独軍の青、ソ連軍親衛歩兵の赤と同様）米軍はオリーブ色のユニットで、特長としては一般の兵士の火力がほかのどの国よりも高いのである。「さすがアメリカやなあ！」なんてユニット駒を鉛筆でつんつんとつっつきながら感じ入った覚えがある。のちに読んだデザイナーズノートによれば、米軍は第2次大戦のどの軍隊ともちがうそうな。彼らは使命感に燃えた軍人というよりは、（大工や道路工事などの）職人集団に近く、「早く仕事を片付けて本国へ帰りたい」、そんな雰囲気を漂わせていたという。従って、決して無理はしない。掃射を浴びればすぐにパニックに陥るが、反面立ち直りも早い。何よりも彼らの強みは、技術レベルが非常に高く、敵の捕獲兵器をすぐさま使いこなしたという。まあ、デザイナーもアメリカ人だからいささか身びいきの感なきにしもあらずだが、アメリカ人気質の一端を表しているととらえるべきか。ちなみに、このゲームには日本兵も出てくる（『BANZAI』という拡張キットであった）。日本兵には「狂暴兵」なるルールがあり、いったん狂暴化したら最後、壊滅するまで戦いをやめないというおそるべき設定がなされていた。

【YUMIKO OSIMA】
苦しい。苦しいのだ。大島弓子と書くと「SLGとはなんの関係もないじゃないか！」なんてH副編に怒られそうなのであえて（⁉）アルファベット表記を用いたのだ。九段南の愛読書である。考えてみれば、この人の作品には題名を耳にしただけで、ゾクゾクッとくるような叙情がある。「野イバラ荘園」なんて、ううう、何というリリシズム！　「野イバラ園」と書くとせいぜいが福祉施設や私営のリンゴ園になってしまうが、そこに一文字を加えて「野イバラ荘園」。じつにキワドイところで成り立っている叙情である。こうするだけで読者一同、ポオッとなってしまうのだから不思議なものである。よろしい、どうせ副編に怒られるのだから、もうひとつ。「綿の国星」。こう耳元でささやかれると、思わず知らずワープロのキー入力が乱れて、、、なんて句読点が無限ループする仕儀にあいなる。「わたのくに・せい」と読むのはウルトラマンの見すぎ。この場合は「わたのくに・ぼし」と読むのが正しい道である。とはいえ筆者はあえて「わたの・くにほし」と読んでいる。好みなのだから仕方がない。諏訪野チビ猫もそのくらいは許してくれるのではないだろうか（いつまでもいってろってーの！：リリシズムがわからない編集者談）。



↙のSLG用語事典は本当に終わるのか⁉

早いもので、SLG用語事典も、もはや「や」の項に来てしまった。このあと「ら」「わ」「ん」と続くと終わってしまう。だがっ！　このまま終わってしまってよいものだろーか諸君。そこで、「やめろ」、「続けろ」いずれかを書いて送ってくれ。「やめろ」が多ければ終わるが、「続けろ」が多ければ、SLG用語事典第2版が始まるゾ、たぶん。

新企画

読者参加リレーSLG大河小説 信長のへそ

のようなもの

信長は夢を見ていた。
あたりは荒涼とした砂漠であった。日差しがまぶしい。彼の眼前に、見たこともない異国の装束に身を固めたふたつの軍勢が死闘を展開していた。
「ハンニバル将軍、リビア人はすでに破れました」
馬のいななきが遠くこだまする。見ると、一群の騎兵が密集して進んでくる目前の歩兵に背を向けて走り去っていく。
ここは……？　傍らに控える男に呆然とした視線を向けた信長は、意に反してこうつぶやいていた。
「スキピオは余の邪魔ばかりする」
カルタゴの命運を賭けた戦いであった。かつてはアルプスを越え、ローマの城壁を指呼の距離に仰いだ老将軍は、血気さかんなローマの一青年に破れようとしていた。商人国家が各地より集めた傭兵軍は、勢いに乗るローマ軍の前に崩れ去り、ついに彼の耳もとを矢がかすめた。
「光秀めっ…‼」
叫んだところで目が醒めた。安土の城の寝所であった。
何故、余は夢の中で敗軍の将となり、光秀の名を叫んだのか。金箔が貼られたきらびやかな寝所の中で信長は考えていた。
数年前、将軍義昭の使者として彼のもとを訪れた男がいた。美濃の名族として知られる土岐氏の流れを汲むという。新たに岐阜城主となり、四囲に勇名を轟かせる彼の視線にも臆せず、義昭を彼のもとへ迎える利の大なることを説いた。
公家侍のような典雅な居措にふさわしからぬ力の論理がこの青年を支えているようであった。
危ういかな、光秀。信長は、この青年に危険な毒を感じながらも、結果として召しかかえた。それだけ将軍を得、大義名分を得ることによる利が大きかったともいえるし、光秀の「都ぶり」は今後とも京での政治工作に役に立つと考えた。
「が、……あの夢は？」
あの夢はなんであろう。たかだか織田の一武将に過ぎない光秀が余に反旗をひるがえそうというのか。ともあれ安土の夜はふけていく。



応募方法

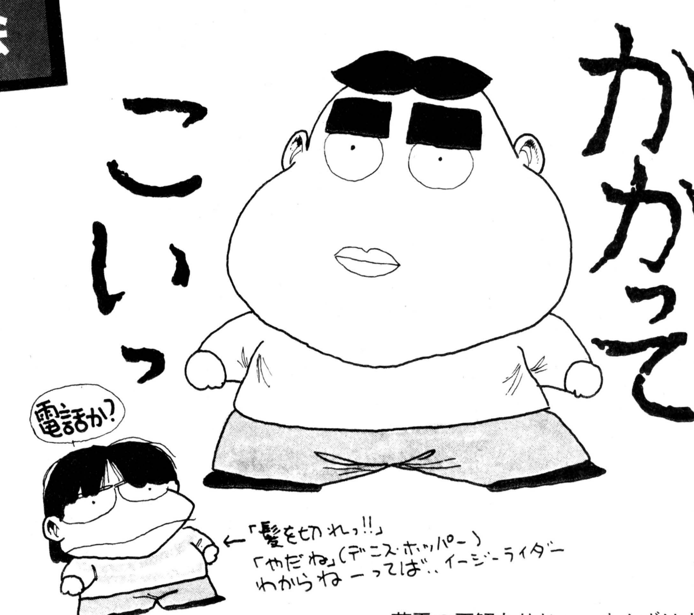
読者のみなさんの小説を次次と書きつなぎ、最後には巨大な大河小説にしようという、新企画。まずは、今回の小説の続きを書いてください。文量は、四百字詰原稿用紙で2〜3枚（厳守）。採用者には、原稿料をはらいます。発表は3月号です。原稿用紙の裏に必ず住所・氏名・年齢・電話番号を記入のこと。締切1月5日

イラスト／渡辺天留子

READERS' SLG通信

さてさて、今月はややおもむきを変えて、エンドレスクイズ大会なぞもよおしてみたい。それにしても、げに懐かしきは越後屋三人衆。彼らはいま何処、なのだ！

エンドレスクイズ大会



フッフッフ、命が惜しくば金を出せ。今月はＳＬＧ通信は「エンドレス大会」とのことでお休み、はしないのじゃ。決して自習にしない熱血教師秋葉原じゃ。まずは常連からの戦国レポート。東京都の南クンは、こんなに書いてきて勉強のほう大丈夫なのか、じゃ。ぬわんと１カ月の間に彼は『戦国群雄伝』のレポートを３通も送ってきて、しかも全部が全部イラスト入りの豪華版じゃ。約束しよう、罫線付きではない、イラスト用の紙に描いてきたら、来月はイラストを載せてやるのじゃ。お次は福岡県の○○クン。前にほのぼの竜馬のイラストを送ってくれたご人じゃ。今回の『水滸伝』、百八人のキャラの似顔絵ありがとさんじゃ。キミの絵もなかなかカワユイ雰囲気でボクの好みじゃ。また、京都府の高野クンも『群雄伝』のイラスト。ううむ、こりは来月はイラスト大会と洒落（しゃれ）てみようかのう？　各員一層奮励努力して欲しい！

というわけで、続いてお待ちかね、拡張版エンドレスクイズをやってしまう。司会はＳＬＧ界の北極星（または小熊座）と呼ばれるこの秋葉原がいたしますのじゃ。まずは最近急速に人気が出てきたイボンヌ説。北海道の瀧田クンは「主筆〜監督という肩書のプレッシャーに耐えられる男がコンプに存在するでしょうか？」ということで、女酋長イボンヌ木村説をとる。ただし、瀧田クン、キミはイボンヌではなく「イヌボン木村」と書いていたぞ。うら若き30代の乙女に「イヌボン」は失礼じゃ。さて、次にＤｒ．四谷説。東京都の大谷クンは「Ｄｒ．四谷はバルタン星人に似ているから」監督とのことだが、「似ている」のではないのじゃ。じつはＤｒ．四谷はいまを去る20数年前、地球を訪れたバルタン星人が日本女性に生ませたご落胤（らくいん）なのじゃ。ボクを抜かせば気軽に口をきける相手ではないのじゃ。また、山口の中村さんは「一見強気の文章を書いていながら、ちょっとハガキが来ないと気弱になってしまうこの情けなさは」Ｄｒ．四谷そのものであるとのこと。まあ、彼が情けない人であるのは賛成だがハズレ。なんといっても現在の四谷博士は、『提督の決断』で天才軍師であるボクとの対決のプレッシャーに耐えかねて監督なぞやる余裕はないわけさ。フッフッフ。「イヌボン」でなければＤｒ．四谷でもない。となれば、次に浮かんでくるのはこの秋葉原しかないわさ。鹿児島県の渡瀬クンは「秋葉原さんを見ていると、何かこみあげてくるようなパワーを感じるのです」という。爽（さわ）やかな少年なのじゃ。でもこれもハズレ。

で、さらにじゃ。目をほかに転じてみると、フッフッフ、出てくる出てくるハズレの山じゃ。「その昔コンプでライターをやっていた平井敬子さん」だとお!?　「菊川涼音さん」だとお!?　でも、多数寄せられたハガキの中には若干の正解ありじゃ。まんずは小島美濃の指摘は正解である、とだけいっておくのじゃ（な、なんのことかわからん）。ん、ヒントがもう少し欲しいってか!?　ほらあの人でげすよ、一見病弱に見えるが、そのくせ食い物には意地汚い。ここまでいえばわかるんだもんね！　そう、あの人じゃ！

九段南通信



読者の皆さんの支援のおハガキのおかげで「決して滅びず」の九段南です。女性の立場から「清く正しい」ＳＬＧを追求するのがわたしの願い。それにしても、どうして女性の立場にたったＳＬＧがないのかしら。たとえば育児のＳＬＧとかあ。あまり厳しくしつけすぎると子供がいしゅくしちゃうし、放任が過ぎるとワルになっちゃったり。結構イイ線いっているんじゃないかしらね！

The world is waiting for the sun-rise

OTAKU CLUB



●いしかわじゅん
●矢野　徹
●菊川涼音
●先江　進
●吉川泰生

Illustration:Hiraku Shinno

映画の日々

文●いしかわじゅん（いしかわじゅん／漫画家・作家）

ぼくはもちろん、漫画家が本業だ。しかしいつの間にか、こんなエッセイというかコラムのたぐいもかなりの量書くようになった。ルポなんかも頼まれるし、小説も書いている。単行本も、あんまり売れてないけど、エッセイ集がＣＢＳソニーと双葉社から二冊と、小説集が一冊、講談社から出ている。連載だってたくさんやっているし、この仕事みたいな飛び込みの仕事もくる。最近はグレードもずいぶん上がって、今月なんてＰＨＰとサンケイ新聞と日刊ゲンダイと月刊現代と週刊朝日から仕事がきた。もう押しも押されもしない文化人である。ただ、最近、漫画の仕事がほとんどこないのが気になる。

ところで、こんなに他業種に乗り出して多角経営にいそしんでいるぼくなのだが、ここんとこ映画スターも兼業していることをご存じだろうか。

去年、知り合いの演劇関係者に誘われて、「ほんの５ｇ」という映画にパチプロの役で出た。北方謙三も候補に上がった役だ、という言葉にだまされて、午前５時に起きるという苦行をなしとげはるばる武蔵小山まで出かけ、ただ黙々とパチンコをするという空しい演技を３日もしていたのはワタシだった。ギャラは高かったが、まあはっきりいって、単なる書き割りであった。エキストラと大して変わりはなかったのだ。富田靖子と仲良しになれたというメリットはあったが、アレだって役者をやってなければ、ただの大根足娘である。ちょっと可愛いけど。太田圭という監督とフッくんと藤田弓子とみょうなアラブ人とも知り合いになったけど、そんなもんちっとも嬉しくなかったのである。

もう出ないぞ、と思っていたら、六本木の飲み屋で知り合いになった林海象が、彼の２本目の映画「二十世紀少年読本」に出ないかといってきた。これはまあお遊び、どこに出てるかほとんどだれにもわからないような出演のしかたなのだ。サーカスの観客に混じって絵を描いている田河水泡というなんだかよくわからない役なのだ。「ほんの５ｇ」では結果としてエキストラになってしまったが、この時には最初からエキストラである。一応、「目立つように撮りますから」という林海象の言葉を信じていたのだが、編集が終わってから目立ってたかどうか聞いてみたら、「照明が暗くてよくわかりませんでした」ということだった。まあ秋吉満ちると仲良しになれたのが、収穫といえば収穫であった。中国人俳優の周健とも知り合いになったが、こちらはとくに嬉しくはなかった。

これで終わりかと思っていたら、名古屋のテレビに出た時に知り合った松岡錠司という新人監督がメジャー処女作「バタアシ金魚」に出ないかといってきた。これはヤングマガジンに望月嶺太郎が連載していた漫画で、ぼくもかなり好きだったので、これならいいな、と密かに思ったのだった。しかし、奇妙な登場人物ばっかりの漫画だったので、これを映画にするのは大変だろうな、とも思ったのだった。

ぼくの役は、水泳部の顧問の先生である。セリフだって３カ所もあったのである。

監督とプロデューサーが台本を持ってやってきた。今回はちゃんとした役だ。ギャラだってそこそこ出る。配役を見てみると、ほとんどが新人だ。まあ高校生ばっかりの映画なので、オーディションで見つけた少年少女の脇をプロが固めるという形になるのだ。しかし全員無名の役者では客が入らないので、ヒロインだけはちょっと有名である。高岡早紀なのだ。といっても、ぼくはタイプではないので、そういうアイドル歌手がいる、ということくらいしか知らない。ビクターが力を入れていて、駅貼りのポスターがバンバン出ているのと、もう１本主演映画を撮るらしい、ということくらいしか知らない。胸が大きくて、公称80であるが実際は90近くあるのではないか、ということくらいしか知らないのだ。

「ええと、ハダカのシーンはないですよね」

いしかわじゅん／漫画家、作家、映画俳優。代表作「憂国」「ドラゴン式」「フロムＫ」他多数。現在、プレイボーイ誌にて「東京物語」を連載中。

ぼくは一応確かめてから、ＯＫを出した。あんまりヌードには自信のあるほうではないのだ。

ロケは、まず水泳大会のシーンが拓殖だったか国士館だったかのグラウンドを借りておこなわれた。

当日、ぼくは早起きして、電車でとことこと、小田急線の鶴川まで出かけた。そこからロケバスに乗って、ほかの少年少女と共に大学の中にあるプールにいったのだ。

ぼくは控え室でそそくさと着替えた。先生なのだが、夏休み中という設定なので、短パンにアロハシャツである。それもなるべくハデな物をという話だったので、ブルーオンピンクの赤いアロハである。赤地に青い魚のプリントである。短パンのほうはカーキ色である。最初に出た「ほんの５ｇ」で、あてがわれた衣装があまりにもとんでもなかったので、なるべく衣装は全部自前で揃えることにしているのだ。

当日の撮影は、主に競泳シーンと応援風景、つまり、演技の必要な場面はないのだ。高校生役の少年少女たちも全員集まっているので、途中参加のぼくも紹介してもらって、つぎの撮影にむけての助走といった感じだった。

その一週間後、今度は千葉県の奥地の高校を借りて、職員室周辺の撮影である。この日は、演技があるのだ。

ぼくは漫画家で、漫画家というのは、つまり原作脚本監督主演脇役大道具小道具照明音声の全部をほぼひとりでやる商売なわけで、だから演出だっていつもやっているのだ。しかしどうも、他人のつける演出は勝手がちがう。おまけに頭ではわかっていても、体が動かない。いかんのである。

共演の少年少女たち、特に少女たちははつらつとしていた。みんな10代、14歳から19歳までが揃っている。前回はプール風景だったのでみんな水着だったが、今回は白い半袖シャツに紺のスカート、つまり夏の制服だ。高岡早紀の胸はやはりデカイ。制服の胸を押し上げるモノを見ていると、どうもこちらにも押し上げる物がある。

結局、ぼくのセリフは２カ所に減ってしまったが、多少の演技はあった。

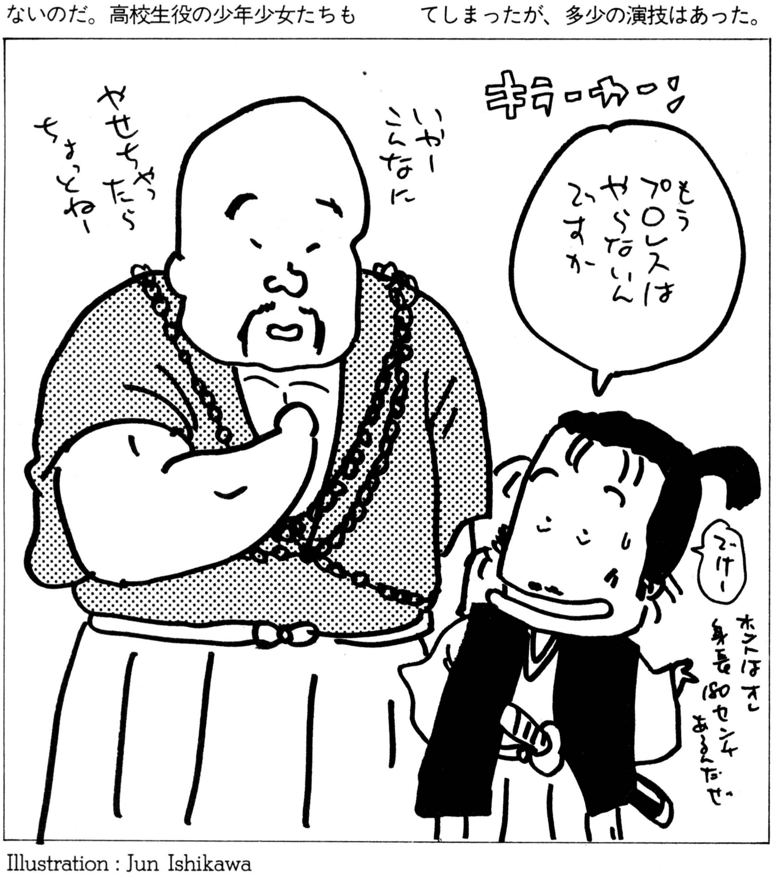


Illustration : Jun Ishikawa

これからは演技力が課題になるのである。当たり前だが、ぼくがいちばんヘタであった。

この映画が終わって、もうないだろうと思ったら、また林海象から依頼があった。今度はエキストラではなく、セリフはないものの画面にはちゃんと映る。おまけにギャラも出る。

台本が数日して届けられた。時代劇である。なんとチョンマゲを乗っけてしまうのだ。

「ZIPANG」というのが映画のタイトルだ。大活劇スペクタクル時代劇。ぼくの役は、おたずね者の人相書き屋だ。三上博と組んで賞金稼ぎに人相書きを売るのである。

撮影は読売ランドの中にある時代劇オープンセットでおこなわれた。ここには東映京都村みたいに常時セットが組んであるのだ。ただ一般公開はしてないので、ふつうの人はあんまり知らない。

朝６時45分集合で、終了は６時。つまり暗くなるまでだ。ぼくは着物を着てチョンマゲのカツラをつけ、悪者みたいなメイクをされ、それをメイクさんの目を盗んでこっそり落とし、演技に励んだのであった。その日は一部撮り残しが出て、つぎの日に持ち越しになったのだが、ぼくはちょっと一日しかスケジュールが取れなかったので、つぎの日はカンベンしてもらった。ほんとはつぎの日の分にぼくのいいシーンがあったのに、残念だった。

一日中立ちっぱなしだったのでかなり疲れたが、秋吉満ちるに再会したのと安田成美と仲良しになれたのが収穫であった。嶋田久作と三上博とキラーカーンと忍竜とも知り合いになったが、こちらはそれほど嬉しくはなかった。

１年ちょっとですでに４本。これはもうりっぱにプロの俳優である。ま、これからは、各種漫画誌でぼくを見かけたら、「あ、映画スターのいしかわじゅんだ」と思っていただきたいのである。

文 矢野 徹（やのてつ／作家・翻訳家）

狂乱酒場

第15夜 パワーバランス

〈料亭・志乃〉への原稿

作家になりたい方が増えてきたせいでしょうか、シノプシス・ボード〈志乃〉へ原稿を送ってきてくださる方が多くなりました。

何度か説明しましたが、ここで募集しているのは小説、ゲーム、論文などのシノプシスです。

シノプシスというのは、荒筋のことです。それを読むと、書きたい話全体の筋がほぼわかるようなものです。

二千字以内で中身のつまった荒筋を書くのは至難の業でしょうが、そういうのをおよせください。

まだ通信をやっておられないので、原稿をディスクで送ってこられる方は、どうか、5インチ・ディスクでＭＳ－ＤＯＳのファイルにしてください。88の場合は、Ｊｅｔターミナルで書かれたものであれば、大丈夫です。

ぼくは、編集部の人間ではないので、家にある5インチの98ＶＭでしか読めませんから。

原稿用紙に書かれたシノプシスをおよせいただいた場合、ぼくが書き写して、ネットにＵＰするのは、いつのことになるか、わからないと思っていてください。

ディスクで送っていただいたものは、ある程度の水準のものであれば、適当に手を入れる場合もありますが、ご本人の名前でボードにＵＰします。

3.5インチのものは、5インチへのコピーを取る機会ができるときまで遅れます。

ソ連、ポーランド、東独、中国

世界の状況は、いまや『バランス・オブ・パワー』のゲーム・データよりも激しいものになりかけている。現実の世界の情勢がシミュレーション・ゲームよりおもしろい世界になってきたんだ。

共産主義や社会主義の国はどこも行き詰まってしまい、大変な状況になっているらしい。

毎年6万人以上も若者が、東独から西独へ逃げ出すなどというのは、まったくの非常事態だ。今年は10万人を越すかもしれない。戦争が起こるようなことにならなければいいが。

ソ連も中国も、政府や党の高官といった特権階級が腐っているというが、どこもその特権をなくそうとはいい出さないようだ。日本も同じようなものなんだろうか？

ノリエガ将軍独裁に対するパナマ軍将校の反乱は失敗したらしいが、東独軍内ではどうなんだろう？

コンプティーク読者のみなさんのなかにも、『バランス・オブ・パワー』を楽しんでおられる方が多いと思うが、東独、ポーランド、中国といった国々のことを連想されなかったろうか？

これを書いているいま、10月18日午後10時半、テレビで特別ニュースのテロップが流れた。東独のホーネッカー書記長が解任された、とのこと。

ネットに、こんな書き込みもあった。

「なんでもかんでも鄧小平が悪いとはいいませんが、密告電話の奨励に加えて、自分たちの国は自分たちでつくろうという愛国心・愛郷心を、40年近くかかってつくりあげられなかった中国共産党の幹部たちはいけませんねえ。

小平はそのトップです。かれはどう責任を取るつもりなのかですが、そんな気持ちはさらさらないでしょう」

名前の読み方についての答え

欧米人と日本人の名前の読み方は、どれが正しいのか、という質問があったから、こう答えた。

「どちらもそれぞれに正しいのですから、日本人自身がいいと思っている形のままに書いたり発音したりすればすむことです。それを続けていると、外国のほうもそういうもんだなあと思って、そう呼ぶようになるでしょう。

たとえば、蔣介石を日本人はショウカイセキと読み、英米人はチャンカイシーと呼んでいます。順番をひっくり返したりはしていません。

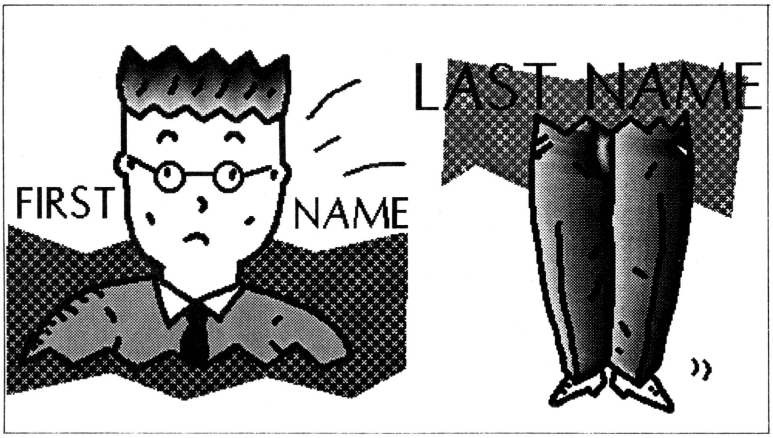
孔子のことを英米人がコンヒュウシとかコンフュウズとかいうのは、原典が孔夫子だったのかも知れません。

confuseというのは混乱するとい

ぼくの近況

10年以上前から付き合っていたアメリカの男性新聞記者が、法的にも肉体的にも女性になって来日した。うっとりするほどの美女になっている。こういった点では、アメリカは進んでいるなあ。

Illustration:Hiroshi Watanabe



う意味だからおかしいですが。

いずれにしても、日本人が自分の名前はこう読むのが正しいのだという姿勢を示せば、外国はそれに従うでしょう。明治時代の日本人は、テツ・ヤノ式の読み方が外国向けには正しいと思ったのでしょうね。

日本人の頭のなかには、どちらが正しいのかという考えよりも、どちらのほうが実利的かという考えのほうが、昔から多かったのでしょう。あるいは、郷に入れば郷に従え、で。

自分たちの名前の読み方を墨守した中国のほうは、国家の経済がうまくいっていません。ところが、自分たちの名前を元どおりに読むことを固執している中国人も、アメリカのなかでは結構うまくやっています。

名前の読み方は、相手次第でどうでもいいという考えだった日本では、国の経済はうまくいっています。

あなた自身の場合、自分が正しいと思う読み方をすべきです。いつかどこかで外国の人が、あなたの名前はどちらが faimily　name ですかと聞くでしょう」

NTTの分割？

東独の連中はどんどん西独へ逃げ出すが、日本がいやになっても、ぼくはどこへも逃げ出せない。出て行くことはできるが、他国では食べていけないからだ。ＳＦや冒険小説の英語から日本語への翻訳というのは、日本国内だけでしか飯の種にならない。

それ以上にしゃくにさわるのが、ＮＴＴだ。ずいぶん高い料金を取られているとは思いながらも、他の会社のものは利用できないから、電話もコンピュータ通信もＮＴＴに頼るほかない。

そのＮＴＴを市内11社、市外１社に分割するという案が出ていた。おかしいな。全国の電話料金が適正なものになってからでないと、適正な分割方法は考えられないはずだがなあ。

いったい、利益がどこからどう出ているかわからない会社らしいが、株のほうはどうするつもりだ？

日本の奴隷階級？

コンプティーク・ネットにあるわが酒場で、ＯＤＥＳＳＡさんが名文句を飛ばした。

「日本で欧米型の民主主義を維持するためには、ギリシャ、ローマ時代のように何等かの形で奴隷を必要とするのではないでしょうか」

万華鏡さんの意見もこうでした。

「こういう人たちに対する賃金、待遇などなど。昔にくらべればだいぶましですが、それでも日本人労働者との差は、いかんともしがたいものがあり、さらにその外国人労働者を不法入国させる人々。

かれらは歴史上に暗躍した奴隷商人ともいうことができると思います。こんな風に考えれば、これらの出来事はまさに歴史上のそれに値するものということができます」

となると、長崎あたりは日本の奴隷海岸なのか？　難民は国内に定着すると、新しい奴隷層に近いものになりそうだ。

アメリカの黒人奴隷が､200年たつと現在のアメリカ黒人になったように、現在日本にいる難民たちが、日本黒人のようなものになるのだろうか？

それとも、完全に日本人のなかに吸収されてしまうのだろうか？

言葉の新鮮さ

時代によって、新鮮な感じの言葉はつぎつぎと変わっていく。

大昔、40年も前のことだが、アメリカでロサンゼルスとフィラデルフィアのＳＦ大会に出席した。

そのころはＳＦという言葉がじつに新鮮だった。サンフランシスコの市電のコインにもＳＦと刻まれているだけのことで、感激した。それで、ライターにそのコインを半田づけして喜んだものだ。

40年たったいま、同じように新鮮な感じの言葉はコンピュータだ。

初めてコンピュータを買おうとしておられる方々も、同じことだと思う。

敗戦直後、自由と民主主義という言葉はじつに新鮮だった。この言葉は、いつまでたっても新鮮でありつづけて欲しいなあ。

角川文庫版　『矢野徹の狂乱酒場』NEWS

コンプネット１有名な(!?)矢野先生のボードの文庫化ニュース、第２弾!!

角川文庫版「矢野徹の狂乱酒場」は、通信をやったことのない人や始めたばかりの人にはＢＢＳの入門書として、ネットにハマッてる人にはＢＢＳの醍醐味を画面の外で味わえる書として、楽しめる１冊。

語られる話題も多岐に渡り、パソコン関連から時事ネタまで、通信ならではのおもしろさでいっぱいです。

妄想自然科学入門

ACT・21 ペット2001

文 菊川涼音（きくかわすずね／オタッカー）

黒猫

この間、会社へ行くために家を出たら、いきなり黒猫に前を横切られた。ゲッ、こいつは不吉じゃ。今日はなんかやばいことがあるんじゃないか？と恐る恐る会社へ出てみると、やっぱり恐ろしいことが待っていた。どんなことかというと、あんまり恐ろしいからここにはとても書けない。うーむ、「黒猫に目の前を横切られると不吉」というジンクスは本当だったんだなと今更ながら感心したのだが、まてよ、では黒猫を飼っている家ではこのような不吉なことが毎日起こっているのだろうかという疑問が湧き起こった。なにせ家で飼っているのだから、住人は1日に何度も前を横切られるだろう。もしそうなら、黒猫を飼っている家はもう不幸のどん底にあって一家離散の危機にあるにちがいないと思うのだが、どうもそんな話は聞いたことがないので、やっぱりただの迷信だろう。

というわけで今月はペット、漢字で書くと愛玩動物について考えてみたい。黒猫にかぎらず、猫は犬と並んでペットの王様みたいなもんだが、猫っていうのはどうしてああぐたぐたと寝てばかりいるのだろう。冬の最中に体を鞠(まり)のように丸め、目を細めて気持ちよさそうにひなたぼっこしている姿を見ると、うらやましくておもわず蹴りを入れたくなる。しかし、私は素手の人間は飼い猫よりも戦闘力が低いことを知っているので、無謀な戦いを挑むようなことはしない。

スピッツ

ところで、世の中すべてそうであるように、ペットにもはやりすたりがある。たとえばスピッツ。白い、毛足の長い、まるまっちい犬でキャンキャンとよく吠える元気のよいやつであったが、いまはまったく見かけない。ひところはちょっとお金持ちのお嬢さん風の女の子が、スピッツを散歩させている姿をよく見かけたものだが、いまや全滅に近い。私自身ここ数年というもの町中でスピッツに会ったことがない。スピッツはなぜ滅びてしまったのだろうか。恐竜は地球が寒冷化した故に滅んだと言われているが、その逆に温暖化が進みつつある現在、スピッツが滅びたのには何か地球環境的な理由があるのだろうか。と思っていたら、それはスピッツの大きさが中途半端だったことと、鳴き声がやかましいことにあると聞かされた。いま飼われているスピッツは手術で鳴かないようにしてあるのが多いという。なんだか哀れな話である。

伝書鳩

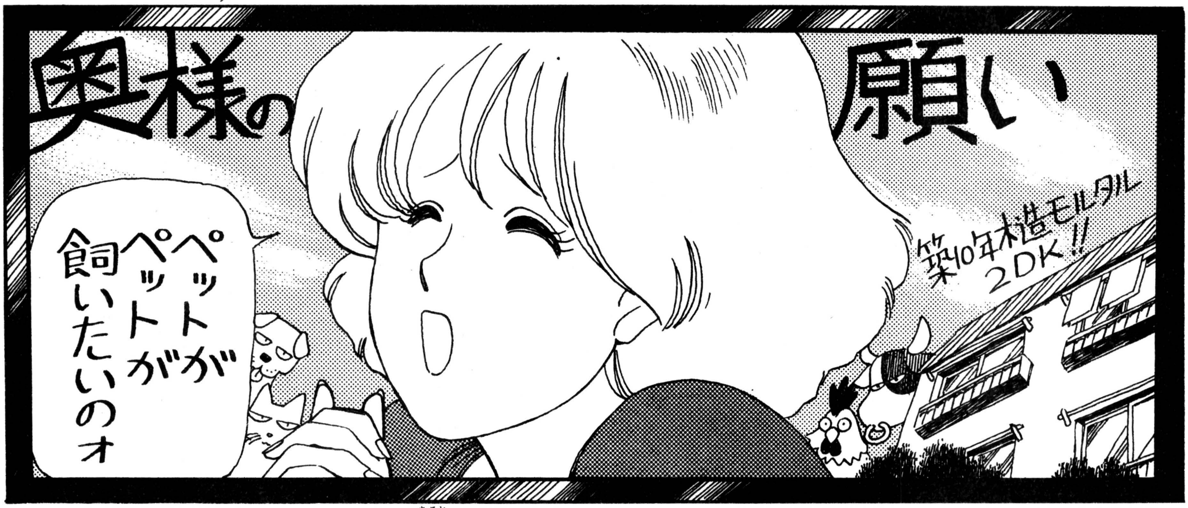
見かけなくなったペットというともうひとつ、伝書鳩がある。私が小学生のころ、昭和40年代にはクラスで伝書鳩を飼っているやつがひとりかふたりはいたものである。理由はいっさいわからないが、とにかく伝書鳩を飼うのがかっこいいこととして認められていた。ＴＶの「チャコちゃんケンちゃん」（これが後に「洗濯屋ケンちゃん」になるとは、その当時まったく思っていなかった）でも伝書鳩を飼っているお兄さんに、ケンちゃんが鳩を見せてもらう話があった。では飼っていた連中が伝書鳩のレースにでも勝つつもりでいたかというと、そんなことはなくて、ただ飼っていただけである。いったいどうして伝書鳩なのかまったくわからない。紅茶キノコやアメリカンクラッカーと同じ流行だったとしか思えない。しかし、鳩というのはペットにする鳥としてはいささか大きすぎたようだ。あっというまに飼われなくなった。いま、東京の空を舞っている鳩のうち何割かは、あの伝書鳩たちの子孫なのではないかと思う。だとするとやつらがときたま人間の服に糞をひっかけるのは、捨てられた恨みをはらしているのかもしれない。

間抜けなペットというのもある。このあいだ通信販売のカタログを見ていたら、昔懐かしシーモンキーが載っていた。乾燥に耐える卵の形で売られている。卵といってもカラカラの粉みたいなものだ。シーモンキーというのはコップのなかで飼えるミジンコの親玉

わたしの近況

待ちに待ったＴＶアニメ「機動警察パトレイバー」がやっと始まった。毎週ビデオに録画して見ています。

Illustration:Hiroshi Fuji



みたいな生き物だが、そこはそれプランクトンだから、飼っていてもあんまり楽しいことはない。金魚のように美しい姿で目を楽しませてくれることもないし、小鳥のようにきれいな声で鳴くわけでもない。ただ水のなかを漂っているだけだ。こんなのをじっと見ていたら気分が暗ーくなってしまう。水の流れに身を任せて泳ぐシーモンキーを見ながら、「うふ、かわいいやつ」などとつぶやいているやつがいたら、要注意だ。

究極のペット

ペットにもいろいろあるが、究極のペット（くると思ったでしょ）は何かという問題がある。犬、猫のように歴史の古いものこそ、その名にふさわしいというのが正論だろうが、そんなものおもしろくないので極論をとりあげる。出典は「おもろ放談」（角川文庫）の純粋趣味批判《ペット編》という章だ。小松左京氏が述べていることに、私の妄想を付け加えてみた。

＊注意＊

この先はうどんを食いながら読まないでください。

究極のペット。それは回虫だ。

飼い主が家に帰ると、首に真っ赤なリボンを結んだ回虫が、ガラス瓶のなかから這い出して出迎えに現われる。主人に会えた嬉しさに、体が上気して湯気をたてている。抜けるような白い肌に赤いリボンが映えてとても美しい。主は「うふ、かわいいやつ」と、その回虫に頬ずりし、「りえちゃん（名前だってもちろんつけている）は今日もかわいいねぇ」とつぶやき、頭からおもむろに飲み下す。唇、口腔、食道、胃、十二指腸、小腸。りえちゃんが自分のなかに入ってくる快感に、主の体は震える。しっぽまで飲み込んでしまうと、ペットと一心同体になったという喜びが、さざ波のように心に広がっていくのでした。

というわけで回虫をペットにすると、やろうと思えばいつでも一緒。ペットと一心同体になることができます。学校や職場へ連れていって、「これがりえちゃんでーす」と口のなかから御挨拶させることもできます。また、どんなに腹一杯食べても、りえちゃんに栄養を吸い取られてしまうのでダイエットにもなります。ちなみに、スタイルのいいモデルの条件は、食べものを自由に戻せることと、腹に一虫を飼っていることだそうです。

未来のペット

まあ、回虫をペットにというのは極論中の極論だから忘れてもらうことにして（だったら書かなきゃいいのに）、未来のペットというのはどうもあんまり楽しくないような気がする。ペットの未来が灰色なのは当然として、未来のペットはますます気持ち悪くなっていきそうな予感がある。それはあのバイオテクノロジーのせいだ。なんでもかんでもバブルスターじゃないが、いまやなんでもかんでもバイオの時代だ。バイオなんとかという名の商品がやたらに多い。

私が危惧しているのは、バイオペットの出現だ。キメラ生物なんかが簡単に出来るようになると、ペットショップはこんな具合になるにちがいない。

「いらっしゃいませ、はいっ。グリフォン（ライオン＋ワシ）ですね。いまでしたらオピニンクス（ワシ＋ライオン＋クマ）がお安くなっていますが、いかがでしょうか。あっ、こちらのマンティコア（ライオン＋ニンゲン＋サソリ）も30パーセント引きになっております。はいっ。オーダーです。ワングリフォン　ワン　マンティコア」

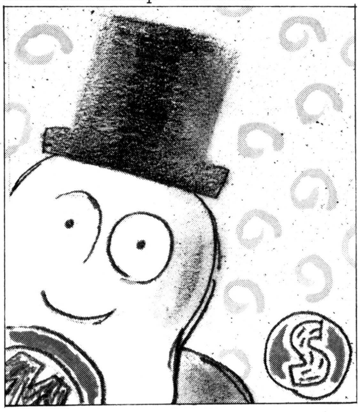
儲かることならなんでもやるという人間がいる以上、こんな事態が起きないとも限らない。しかし、ＲＰＧでおなじみのモンスターが町のなかをのし歩くようになったら、ゲームのおもしろさが半減してしまう。想像の楽しさがなくなってしまうではないか。

いろいろと勝手なことを書いてきたが、私の家ではペットにインコを飼っている。ただのセキセイインコだ。ほとんど鳴かないし、手にも乗らなければ芸もしない。それでいいのだ。ちなみにこのインコの名前はピーちゃんではない。人間のように巨大でもないし、もちろん宇宙船の艦長でもない。

先江進の不思議エッセイ
トリック・トリップ
ACT・21 超魔術入門Ⅱ

文●先江　進
(さきえすすむ／不思議ライター)

Illustration:Skip Tomioka



フォース

マジックのテクニックに、フォース（強制法）というのがある。たとえば、トランプ1組を広げて1枚のカードを抜かせるとき、マジシャンは99%あらかじめ抜かせたいカードを抜かすことができる。これをクラシックフォースという。フォースしたいカードの下に小指をはさんで割れ目をつくっておく。「1枚のカードを抜いてください」といってカードを広げてゆくとき、相手が取りそうになったときに割れ目の上のカードが相手の手の下を通過するようにタイミングをあわせる、というだけなのだが､これがみごとに決まる｡私は生涯で何百回とやって、十回も失敗した記憶がない。

さて、未来に起こることを当てる「予言」、見えないものを当てるという「透視」のマジックにおいて、フォースが使われることが多い。特定のカードを抜かせられるのなら、あらかじめ1枚のカードの名前を「予言」として書いておいて、それからフォースでそのカードを抜かせる。そして予言に書かれている名前を見せれば、予言が当たったことになる。あらかじめ紙に書いておく代りに、フォースしたカードの名前を口でいい当てれば、透視術になるわけだ。

じつは、ミスター・マリックが10月19日の木曜スペシャルで演じた、5人の客が1組のカードからのぞいて覚えたカードを当てるというのも、フォースの原理にもとづいている。えっ、相手にカード1組を渡しているのにフォースできるのかって。おっとこれ以上はオフリミット。

数をフォースする

ここでフォースにもとづくカードマジックの傑作を紹介しよう。キミは1組を真ん中へんからふたつに分け、一方を広げてそのなかから1枚のカードを抜かせる。そして元のカードのなかに入れたあと、他方の組を取り、その組のいちばん上からカードを1枚ずつテーブルにまいてゆき、好きなところでストップをかけてもらう。ストップがかかったカードを表向きにすると、それが8の数のカードだったとしよう。キミは最初の組を相手に渡し、上から8枚のカードをまいてもらう。そして8枚目のカードをあけると、さきほど相手が見て覚えたカードなのだ。

このマジックはまるでやさしいかわりに、ちょっとした準備がいる。1組のカードより7と8の数のカード全部（計8枚）を抜き出し、7と8のカードの順番はどうなっていてもよい状態で、7もしくは8のカードの間に、べつのカードを1枚ずつはさんでゆく。それらを1組のいちばん上に置いたとき、上から2、4、6、8、10、12、14、16枚目に7もしくは8のカードがくるようにするのだ。

キミは準備したカードを取り出し、真ん中へんから半分に分け、上半分をテーブルに置く。「1枚好きなカードを抜いてください」といって、手元に残っている組を広げて相手に1枚のカードを抜いてもらうのだが、左から右へカードを広げてゆくときに、ひそかに上から7枚のカードまでを数え、7枚目のカードの下に右手の中指の先を当てておく。相手が1枚のカードを抜いたら、上から7枚のカードをなにげなく分けて持ち上げ、相手が抜いたカードを覚えたら、左手のカードの上にそのカードをのせてもらい、その上に右手の7枚をのせ、全体をそろえる。これで、相手の覚えたカードはその組の上から8枚目にあることになる。特

わたしの近況

東京湾をクルーズするシンフォニー上でのバックギャモン大会に参加した。東京ベイヒルトンで誕生パーティを催した。そして幕張メッセがオープンした。いまウォーターフロントが熱い。

定の枚数目に返させたことがあからさまにならないようにすることが大切だ。

さて、その組をテーブルに置き、他方の組を取り上げる。そして上から1枚ずつ3枚のカードをテーブルにまきながら「このようにカードをまいてゆきますから、好きなところでストップをかけてください」という。まいた3枚は左手のカードの上に戻す。そして、上から1枚ずつゆっくりとまいてゆく。あまり速くまいて16枚まいてもストップがかかっていない、というのではまずいのだ。

心のなかでまいた枚数を数えてゆき、ストップがかかったときに偶数枚まいたとすれば、テーブルにまかれたうちいちばん上のカードが7か8のカードだ。「ストップがかかったカードを使います」といって、そのカードを表向きにする。もし奇数枚まかれたところでストップがかかったのなら、やはり「ストップがかかったカードを使います」といって、手元のカードのいちばん上を表向きにする。

表向きにしたのが7のカードだったとしよう。もう一方の組（相手の見たカードが入っている方）を相手に渡し、「7のカードが出てきましたから、上から7枚のカードをまいてください」と指示する。相手が7枚のカードをまいたら「さっき覚えたカードはなんでしたか」といって、覚えたカードをいわせてから「それではそのカードを表向きにしてください」といって、相手の手元のカードのいちばん上を指さす。

表向きにしたのが、8のカードの場合には「8のカードが出ましたから、上から8枚のカードをまいてください」といって、8枚のカードをまかせ、相手のカードをいわせてから、8枚目のカードを表向きにさせればよい。

というわけで、カード1組には7と8のカードが8枚もあるということを利用したフォースの方法を使ったマジックを紹介したが、じつは、このマジックの原理がミスターマリックが演じた5人の見たカードを当てる、という超魔術のトリックに似ているのだ。というヒントで考えてみよう。

ドミノ透視術

クラシックフォースは純粋にテクニックのフォース、数のフォースでは同じ数のカードをたくさん使うという仕掛け的なフォースであった。こんどは巧妙な数理的原理によるフォースを使ったマジックを教えよう。演技次第では十分マリック級の超魔術になるはずだ。ドミノの28枚の札のうち、つぎの組合せの12枚を使う。

1／2、1／3、1／4、1／6
2／4、2／5、2／6、3／4
3／5、3／6、4／5、5／6.

このうちの適当な1枚をあらかじめ胸のポケットに隠しておく。そして残りの11枚を表向きにテーブルの上に出し、両手でかき混ぜる。

「ドミノ札を使って透視術をやります。ドミノはこのように、同じ数がくっつくように札をどんどん並べてゆくゲームです」といいながら、3、4枚の札をルールどおり同じ数を接触させて並べてゆく。「同じ数でもどの札をくっつけるかによって、たくさんの並べ方ができますね。それでは私が後ろを向いているうちに、全部の札をあなたの好きな順に並べてください。必ず同じ数同士をくっつけるのですよ」といってキミは後ろを向く。

相手が札を並べているとき、キミはこっそりポケットに隠しておいた札を右手に取り、その札の数を見る。たとえばそれが2／5の札であったとしよう。相手が全部並べ終ったら「あなたはまったく自由に札をならべました。いま、列の両端にきている数を透視して当てます」といって、例によって精神集中の演技をする。「それは5と2です」と、手元にある札のふたつの数をいえばよい。

さて、右手の札を手のなかに隠し、前に向きなおる。「もういちどやってみましょう」といって、両手で札をかき混ぜるのだが、そのとき右手に隠している札を加えてしまい、かき混ぜながら別の札を1枚隠し取ってしまうのだ。

「もういちど好きな順番にならべてください」といって、キミが後ろを向いている間にやらす。そのとき、キミは右手に隠している札の数を見てからこっそりそれをポケットにしまう。それが3／4の札であったとしよう。相手が並べ終ったら、両端の数は3と4になっているから、それを当てればよい。

このマジックは上記のように2回続けて行なうべきである。1回だけでは「もしかしたら必ず決まった数が両端にくるようになっているんだ」と思われる可能性もあるが、2回やればそのような考えを暗に否定できるので、不思議効果が増すことになる。

このようにこのマジックでは、数理的原理に加えて、すりかえというテクニック的な要素も織り重ねられているので、見破られにくくなっている。

じつをいうとそのへんがミスターマリックのマジックのすごいところでもあるのだ。彼は、マジックの原理＋テクニック＋心理的要素のように、いくつものバリアーを重ねることによって、トリックを巧妙に覆いかくしている。

㈱T&Eソフト　吉川泰生

私もゲームで考えた

ACT・21 人生ゲームよ永遠に！

ぼくの輝かしきゲーム人生は、人生ゲームで幕を開けた……。

人生ゲームといえば、だれもがみんな知っている月光仮面のようなゲームである。小さな車にマッチ棒みたいな自分を乗せ、億万長者（貧乏農場？）目指してまっしぐら！　子どもだって車のなかでつくってしまうのだ（まあ、なんてお盛ん！）。

近頃、《平成元年版》なんてニューバージョンも発売されたそうだが、まだプレイしていないのでコメントは避けておこう。

で、この人生ゲーム。じつは、ぼくの清らかなる魂にザックリ・ブッスリと深い傷を残してくれた、とんでもないゲームなのである。

かれこれ十数年前のことだ。当時、小学３年生だったぼくは、ふたつ年上の兄にくっついて、彼の友人Ｓくん宅に遊びに行った。

いつもならば、銀玉鉄砲の銃撃戦が開始されるはずが、その日はちょっとちがった。両親に留守番をおおせつかったＳくんは、外で遊ぶことができなかったのだ。

そこで、しかたなくＳくんが押し入れのなかから取り出してきたモノが、この人生ゲームだった。

プレイが開始されるやいなや、ぼくの分身は絶好調!!　驚異のハイペースで、ほかのプレイヤーたちにみるみる差をつけていった。年上相手の快勝は、じつに気分がよかった。

……そして悲劇は始まった。

順風満帆な人生をうらやんだ兄の友人たちが、ぼくをトップの座から引きずり降ろすべく一致団結したのだ。

人生ゲーム最大にして唯一の攻撃手段。それは《ほかのプレイヤーを15マス戻す。もしくは＄××××のお金をもらう》攻撃である。もちろん＄××××のお金は、銀行から借金してでも払わなくてはならない。

そんなシビアな攻撃が、ぼくだけにビシバシ集中したんだからたまったもんじゃない。

あわれ、ぼくの可愛い分身は、あれよあれよと人生をころげ落ち、借金、借金また借金の借金地獄……。ぼくの手元にあった山のような紙幣は、いつのまにか同じ量の赤紙（借金手形）に変わり果てていた。

あまりの悔しさに、たぶんぼくの顔は青ざめ、ヒクついていたにちがいないが、それでもゲームを続行するだけの理性は残されていた。

ところが……ところがである。その理性をブチ壊す大事件が、ついに起こってしまったのだ。

いくら借金が増えようと、じっと耐えてこれたのも、ひとえに温かい兄の目があったればこそ。

「ううぅっ、にーちゃんツライぜ」

「負けるな弟よ！　がまんしろ」

なんてやりとりこそなかったが、ぼくは兄を信じていた。本当に信じていたのだ（読んでるか？　にーちゃん）。

それなのに……ああ、それなのに。例の《15マス／＄××××》のマスに止まった兄は、ぼくに向かってニッコリ笑い、すかさずこうのたまった。

「へへへ、＄××××ちょうだい」

ブチッ……という音ともに、ぼくの理性は消しとんだ。

「にーちゃんのバカーッ!!」

毎日、かならずどこかで叫ばれるお決まりの言葉を決めて、ぼくはトイレに泣きながら駆けこんだ。

そしてぼくは、トイレのなかで思いっきり泣いた、泣いた……一時間以上、泣き続けたと思う。

それ以来、ぼくが兄を100％信用しなくなったのはいうまでもない。

きっとこんな経験は、だれもが一度や二度は体験しているはずだが、他人の家のトイレで考えたぼくの《人生》は、おもいのほかホロ苦かった……もといホロ臭かった。

ああ、人生ゲームよ永遠なれ!!

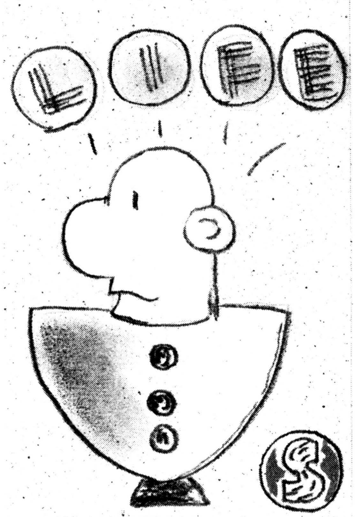


Illustration:Skip Tomioka

わたしの近況

このところ、肩こりに悩まされ続けている。この際、低周波治療器を買ってしまおう……と考えてみたものの先立つものがない。クリスマスも近いことだし、だれかプレゼントしてくれないかな。

あけてびっくり 福袋 一九九〇年

新春特出し！

今年もよろしく大プレゼント

福袋3人衆が大予言

'90のH界はこーなる!!

ソフトハウス新年のほ～ふ

今年もHでふんばるゾ!!

ウヒョヒョよい子タイムス

㊫いこい特集



ここをハサミで切ってネ▶

福袋3人衆大予言 '90のHは、き

いやあ、めでたい、めでたい。平成も無事に2年目を迎え、天下泰平の春である。こーゆー平和なご時世には、とーぜんHも花盛り。そこで福袋のおなじみ3人衆が、'90年のHの傾向と対策を大予想してみたぞ！

Hソフト編

どーせいじるなら、自分のカメより女のオッパイ。それが健康な男である。そこで究極の体感ソフトを大予言だぁ !!

'90年はお人形マウスでGO!

「若い性を考える会」会長
イボンヌ木村



Hソフトの命は、なんたってグラフィックである。あどけない顔にミダラな肉体。ナメまわしたいよーな、スベスベのお肌の質感。その美しさは、これからますます精度を増し、よりリアルに、諸君の甘酸っぱ〜い想いに応えてくれるにちがいない。

となると'90年のHソフト界は、グラフィックの質の高さに定評あるX68000の出番だ、と考えるのがふつうである。X68000ならではの迫力のHシーン……考えただけでズボンの前がふくらんでしまう読者も多かろう。が、しかし。木村は、その程度のことでは満足できないのだ。どーせならもっと立体的に、たとえば3Dで画面から飛び出して見えるHソフトが登場しても、よさそーなものではないか(あの立体メガネ付きってヤツな)。カワイイ女の子の映像が、キミのヒザにまたがってアッフンアッフンいってるところを、想像していただきたい。これを極楽といわずして、なんといおーか！ おもわずキミもパンツを脱いで、ウハウハいってしまうにちがいない。

だが、この究極ともいえる3Dソフトにも、欠点はある。悲しいかな、相手はしょせん映像にすぎないのだ。キミは彼女を抱きしめることも、オッパイをさわることもできない。それならばいっそ、と木村は思う。ダッチワイフ型のマウスがあればよい！ 身長160cm前後、お肌はやわらかい特殊ビニール。空気でふくらませたオッパイはプリプリと弾力に富み、左右の乳首がクリックボタンに相当する。オシリのコードをパソコン本体に接続して使用するワケだが、彼女の股間（あるいは口）にキミ自身をも接続できるのは、いうまでもない。これこそ体感ゲームである！ ゲームをしないときは、ちゃんと服を着せておけば、ステキなインテリアにもなる（なるかよっ)。腕を組んで歩けば、どこから見てもリッパな恋人どうしだ。ちょっと無口なのが玉に傷だけどな。'90年のHソフト界は、このダッチワイフ・マウスで決まりだ！



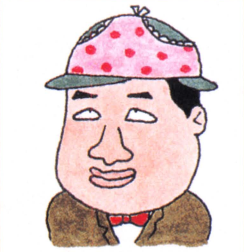
っとこーなるのだぞ！

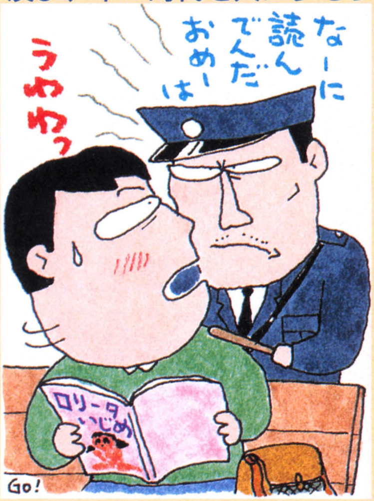
H・C編

悪い占いに、耳を貸す必要はない。が、悪い予想の前に、人は謙虚にならねばならぬ。友よ、辛い時代を共に歩もう。

逆風に向かいHCは進む!!

ウヒョヒョよい子タイムス主筆
万田万作





'90年のＨＣは、長年続いた呪縛から解放され、真の繁栄の時代を迎えることとなる。

'89年夏の、あの忌まわしい出来事が、ＨＣには予想もしなかったかたちで作用するのだ。世の中、何がどうなるかわかったものではない。説明しよう。そもそも、ああいうゆがんだ事件は、女性の各部をかくそうとしたり、性行為を人間の行動の陰の部分におしこめようと不自然に人間を押さえつけるから起きるのだ。やっちゃいけないことだから、やることが快感になるのだ。従って、"やってもいいよ、見たけりゃ見ろよ"と世間が寛容になれば、ああいう事件は起きなくなるのである。

しかし、まあ、だからといって強姦殺人なんでもＯＫというわけにはいかないから、その代わりＨＣなどの性描写の規制が、一切なくなるわけである。ロリものもＳＭものも大手を振って（？）誌面を飾る。三条友美も大喜びだ。

と、いうわけで'90年は、ＨＣの表現の地平が、無限に拡大される年となりそうだ。作家たちもより高いレベルで表現の妙を競い合うはず。まさにＨＣ、万々歳だ。

ビデオギャル編

淫乱に始まり巨乳に終わった大騒ぎの'89年。'90年はさらにエグさに拍車がかかって、やめられない止まらない。

本格オナペット復活宣言

オナペットTOP40選考委員会・会長
吊端撃彦







'90年は、本格的オナペットの大復活の年である!!　と吊端は声も右手も高らかに宣言をしてしまうぞ。本格的オナペット…つまりは３年前までの浅野ゆう子に代表される、プロポーションバツグンの水商売顔に、さも「オナニーしてね♡」と言ってるようなスケベなポーズで挑発してくるよーなエグイギャルのことである。

ここ２年ほどのＡＶ界は、そういった吊端好みの本格派がすたれ、かわいさとみ代表のロリコン、豊丸代表のなんでもアリ、松坂季実子代表の一点強調型などの活躍ばかりがめだっていた。しかしもうオッパイがでかいばかりの女や可愛いだけの女など、吊端さまは飽き飽きなのだあああーーっ!!

そんなわけで'90年代要注目のギャルは、アニータ・カステロと木田彩美。どっちも脚をグイグイからみつけてきそうないやらしさで最低127回は使用可能の保証つきよ。

'90ソフトハウス 新年のほ〜ふ

今年もHでふんばるゾ!

アリスソフト

ALICEの野望

あけましておめでとうございます。アリスはね、Hソフトで世界征服をたくらんでいるの!!

作戦計画

①3カ月に1回悪の手引きを送る。
②低価格で、人をおびやかす。
③すごいHで、感動を与える。
④高性能でびびらす。
⑤超良質CGで涙をさそう。
⑥愛と感動のシナリオで人を酔わす。

………あなただけがたよりなの……

ALICE でした。

エルフ

1990年はエルフの年だぞ!

あけましておめでとうございます。今年のエルフは、昨年のパワーをさらにアップして、意欲的な作品を、爆発的に楽しめるソフトをたくさん発売します。そう、今年はエルフがHソフト界のプリンスになる年なのです。ジャンルにこだわらず、手抜きと妥協を一切しない!! をモットーに作品を制作します。ユーザーの皆様が楽しんでいただけるためならば、私たち制作スタッフはイヌになります。ポチと呼んでください。

カクテルソフト

一番新しいHソフトハウスだ!

(フェアリーテールを先に読もう)というわけで、弟分のスペースを侵略して、忘れていたひと言。新年、明けましておめでとうございます!!

……………………………………

新年おめでとうございます。カクテルソフトです。今年もひたすらHに、ひたすらかわゆく、ひたすら過激にゲームをつくっていきたいと思っています。去年できたばかりの新米ソフトハウスですが、がんばりますので応援よろしくお願いします。

グレイト

限りないエロチシズムを求めて

お笑いは、吉本興業。ピンサロ、キャバクラ、テレクラ、風俗営業も関西から。そして、アダルトのパソコンソフトも関西から……と言われるようなソフトハウスを目指しています。

トワイライトシリーズも第4作目に取りかかっております。3作までは、3D画面でしたが今回は2Dのロールプレイングゲームになります。発売日は、4月を予定しております。M君で明け暮れた昨年ですが今年も、ギリギリの線で頑張るゾ………。

コンピュータブレイン

新作、続々登場!!

Hビデオを見飽きてしまった開発メンバーも寒さのため「ヒヤダルコ」してしまい、股間もすっかりちぢこまってしまう季節になりました。

ところで広告で発売の告知ができなかったMSX2版『テレフォンクラブストーリーSP(スペシャル)』が、無事発売となりました。この場を借りて皆さんにお知らせします。それでは新作のお知らせです。'90年1月下旬発売(予)『今日もキャンパス花乱漫!!』学園ものアドベンチャーです。

システムハウスOH!

新ジャンルのゲーム開発に挑戦だ!

新年あけまして
おめでとうございます

私たちシステムハウスOH! では、ビジネスソフト路線の拡張を図ることと、ゲームソフトの方は、いままでにない本格的なアダルトRPGに取り組んでいきたいと思います。

今年もよろしくお願いいたします。

㈱システムハウスOH!
スタッフ一同

ハード

新年おめでとうございます!

もちろん、今年もエッチ! ソフトに決まってますねっ。

'89年末の『ベロンチョ身体検査』から、いよいよ本格派RPGのドHゲームシリーズ第2弾『ベロンチョ温泉旅行』の製作に入りました。とにかくス・ゴ・イですよ!!

!! HARDの !!
!! Hに国境はないのだ !!

フェアリーテール

Hソフトに休日はない!

さあクリスマスだ、正月だ! 世間が浮かれている間に、こっちは仕事だ、デバッグだ、プログラムだーっ!! いや、ほんと忙しい忙しい、これもすべて皆様のおかげです! スタッフ一同、うれしい悲鳴をあげてます。さて、年が明けてもHなパワーは止まらない! 日本全国津々浦々、Hなパソコンユーザーのため、フェアリーテールは日夜奮闘しております!! ああ、もうスペースがない! おい、カクテル! 少しスペースくれ!↗

ポニーテールソフト

今年はHばかりじゃない??

ワハハハハハハ、ついに『雀ボーグすずめ』が、年末発売になってしまった! 初めは、9月発売だったのに、何がそうさせたのかは、買ってから見てちょうだい! それから、みんなが待ってる『ポッキー2』も制作快調! 今年も、ポニーテールをよろしく!

PS. ゲームの感想送ってね。
おもしろかった人には、お年玉プレゼントしちゃうよ。

ウヒョヒョ よい子 タイムス

●編集●
コンプティーク福袋班
●主筆●
万田万作

さらば古き懐しきものたち

さらば、古きものたち。“いこい”は、今月をもって終了し、新生する。不死鳥は、炎のなかからよみがえる！

“いこい”の復活告知とともに、多くの投稿が編集部に寄せられた。それは私・万田万作や担当のH氏（Hなのは、イニシャルだけじゃない）にも想像できぬほどであった。今月もFuck・Manなどが劣情にまかせて作品を投稿してきている。誌面は小さいが、かけ足で紹介してみよう。



▲PN・Fuck・Manの作品。お脳の弱そうなトコが、ナイス！

まず、そのFuck・Manの作品だ。どうってことない作品だが、女の子がかわいいようでかわいくない。いかにも偏差値50以下のAV女優なのが楽しい。で、つぎも同じ作者。こちらはいかにもプロっぽく、キミは女の子の描き分けがなかなかうまい。今後も投稿を続けるように。



▲これもFuck・Man。書いてある文は、やや甘い



◀PN・白邪鬼の作品。こう“復活”と喜ばれると、ちょっと複雑な気分


▲PN・ごんぺえの作品。下にいる男の目つきが良い

新コーナー発足!!　投稿大募集!!

福袋は、3月号から新しい企画を加えて、大々的な誌面刷新をおこなう。新コーナーは、キミたち読者のおハガキを中心に盛りあがっていく予定である。とにかくオモシロくってHな話なら、なんでもアリだ（ホントかよ）。だまされたと思ってドシドシ投稿してみよう。ホントにだまされたりして。

1 キミのH体験を大募集！

たとえば修学旅行で女の子の入浴シーンをのぞいた話、片思いの彼女のパンティを盗もうとした話（おい、そりゃ犯罪だぞ）……。キミたちの青い性と愛のバカ話、純ナマ体験談を、赤裸々（セキララと読む）につづってくれ！

2 ハミ出しコーナー投稿募集！

いま学校でハヤってるHなコトバや遊び、街で見つけたHなモノ、などなど。キミのまわりの笑えるHネタを送ってほしい。長年、胸に秘めてきた素朴な疑問やカンちがい、なんてのもオイシイ。楽しくHなおしゃべりコーナーだ。

★特製シールプレゼント



採用者には、この特製「かくしヒサキシール」を進呈

★応募方法

1 H体験は、ハガキまたは封書で「福袋・H体験係」へ。コーナー名もついでに募集しているので、いいネーミングを考えついたら、ハガキで同じあて先へ送ってほしい。2 ハミ出しコーナーは、必ずハガキで応募すること。応募先は「福袋・ハミ出しH係」だ。

<あて先>〒102　東京都千代田区九段南4-7-16　市ケ谷KTビル　コンプティーク編集部　各コーナー係まで！

新春特出し！ 今年も

みんな、お年玉はもらったか〜い？ え？ まだだって？ あたりめーだろ。いくら1月号ったって、この本の発売は12月だもんな。いまからお年玉くれるよーなメデタイ親はいねーって。

でも、コンプをつくってる人たちは、みんなオメデタイので、もうキミたちにお年玉をあげちゃうのであ〜る。どーだ、欲しいか？

欲しいヤツは下のクイズの答えを書き、さらに右のプレゼントのなかから、欲しいものをひとつ選んで、応募するよーに。わかったな。では、さっそくクイズに挑戦！

問題

さて、それでなくともおめでたい元旦に、集まりました4人のオメデタ娘たち。晴れ着姿もあでやかに、お屠蘇でほんのり桜色。いいやね、いいやね、セクシーやね。と、まあ、ここまではよかったが、ベンベン（三味線の音）。3時間ほど、飲めや歌えの大宴会を続けるうちに、酔いがまわって見るも無残。部屋は散らかる、晴れ着は乱れる、倒れたっきり意識不明の者もあり。おまけにいくつか、なくなったものまであるようで、こいつは春からタイヘンだぁ。いったい、いくつの品物が姿を消したのか、ふたつの絵をじっくり見くらべて、数えてやってくださいな。



 イラスト／杉山真理

よろしく大プレゼント

賞品

新年特出し、であるからして、超豪華大プレゼントである。ソフトハウス各社さまより、コンプの読者のなかでも､とくにHなキミたちに贈られるのだ。ありがたく思うよ〜に。ソフトハウスさま、ありがとう!!

とゆーわけで、なんと総当選者73名という大盤振るまいである。もちろん、クイズに正解した者にかぎる！（う〜む、福袋読者には、東大入試なみの難しさかもな）しっかり応募してくださいませませ。



▲あぶないてんぐ伝説／アリスソフト／PC9801／5本



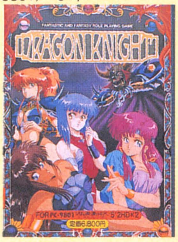
▲晴れのちおおさわぎ／カクテルソフト／PC8801SR／3本


▲ベロンチョ身体検査／ハード／PC9801／5本



▲気分はぱすてるたっち／グレイト／PC9801(3.5″､5″)／各1本


▲トリロジー／ハード／PC8801SR／5本

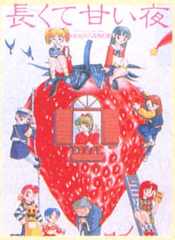


▲ドラゴン・ナイト／エルフ／PC9801／5本



▲アリスたちの午後1･2／システムハウスOH！／PC9801または8801SR／5本セット


▲雀ボーグすずめ／ポニーテールソフト／PC9801・8801SR・MSX2のいずれか／5本



▲長くて甘い夜／グレイト／X68K・X1・MSX2／各3本



▲ガールズ・パラダイス／グレイト／PC9801(3.5″､5″)､8801／各3本


▲テレフォンクラブストーリーSP（スペシャル）／コンピュータブレイン／PC9801･MSX2／各3本



▲美しき獲物たちパート1・テレフォンカード／グレイト／1枚


◀ドラゴン・ナイト・テレフォンカード／エルフ／10枚


◀リップスティック・アドベンチャーIIポスター付／フェアリーテール／PC9801、8801SRシリーズのいずれか／3本

プレゼントクイズ応募のしかた

おうおう、賞品があんまり多すぎて目移りするぜいっ！　とかなんとかいいながら、早くもパンツの前をふくらませている諸君！　まずはクイズに答えることが先決だ。おいっ！　そこのズボン下ろしてるヤツ！　パッケージでコクんじゃねー！　ったくどいつもこいつも、アタマ使えよ、アタマ。カメのアタマさするんじゃねーぞ。

で、応募方法だ。官製ハガキに①クイズの答え　②キミの欲しい賞品（対応機種も書く）　③キミの住所・氏名・電話番号　④福袋に対する意見・感想・注文・文句…etcを書いて、右のあて先へ送るべし。なお、正解者多数の場合は抽選。しめ切り・1990年1月7日。当選の発表は本誌4月号・福袋誌上にて。

〈あて先〉

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル4F 角川書店コンプティーク編集部福袋・新春特出しプレゼント係まで!!

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

私を見て！

あの戯遊群先生も絶賛したこのビデオ！なかでもヒロイン柴田葵ちゃんのファンが多い。とにかく全員見るべし!!

『ちょっとHな福袋ビデオ』のヒロイン柴田葵ちゃん



あの戯遊群先生を大変喜ばせたこのビデオもそろそろ品切れ目前となってきた!! すでに編集部に「よかった」「またつくれ」等の手紙が来ているが、なかでも好評なのが、なかに入っている



ＳＦムービー「アンドロレジェンド」のヒロインの柴田葵ちゃんだ。 Ｓ44年生まれで161cm、Ｂ83Ｗ60Ｈ86、彼女単



独の1800円ビデオも本屋で発売中！ リクエストにお応えしての彼女のショット、どう？ 彼女は見られたがっている！ すぐハガキを送れ！

●購入の方法

ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号とベータかＶＨＳかの別を書いて〒102東京都千代田区九段南４－７－16市ケ谷ＫＴビル４Ｆコンプティーク編集部「福袋ビデオ係」まで送れ！ すぐに本体が送られてくるので入金はそれから。価格は税込3300円（税抜3204円）で送料は535円（消費税込）。なお18歳未満にゃー売れないけどカンベンしろよな！

注・18歳未満の方は購入できませんので、ご了承ください。

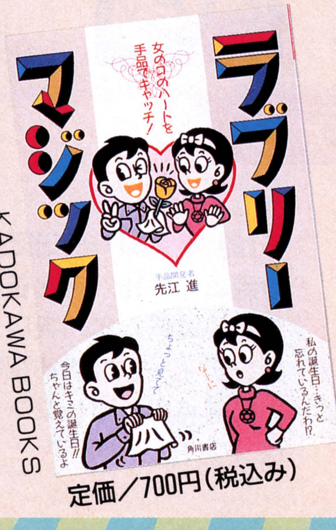
ちょっとHな福袋第４集発売決定！

話題騒然

キミもマインドパワー＆ハンドパワーが使える!!

『ラブリーマジック』絶賛発売中

先江　進／著

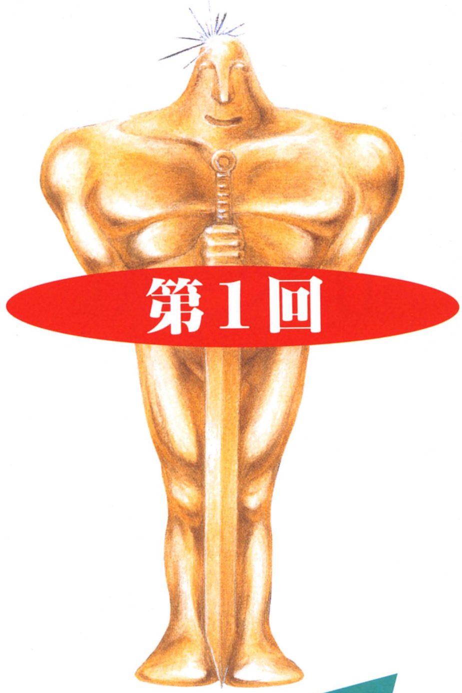


定価／700円（税込み）

彼女の手のひらをタバコの灰が通過する♡
彼女との二人の運命を占うと答はバッチリ♡
彼女の家の電話番号が分かってしまう♡
彼女へのプレゼントが紙の中から出てくる♡
彼女の手の中のコインをズバリ当てる♡

などなど恋をハッピーに演出！


SPIRITS
第1回 SPIRITS OF THE YEAR
アーケード部門／X68000部門
PCエンジン部門／メガドライブ部門
ゲームミュージック部門
超豪華
お年玉プレゼント
付き!!
FIRE DEPT
FIRE
DEPT
©1989 Charlie



第1回 SPIRITS OF '89年No.1に輝く スピリッツ

レディース、アンド・ジェントルメン、オトッツァン・オッカサン（若い人には難しいネタだ）、今年からいきなり始まった、『SPIRITS』各コーナーのNo.1を「あなた」が選ぶこのイベント。エントリー作品と応募方法をよーく見てね!!

アーケード
X68000
PCエンジン
メガドライブ
ゲームミュージック

1等賞はあなたが選ぶ!!

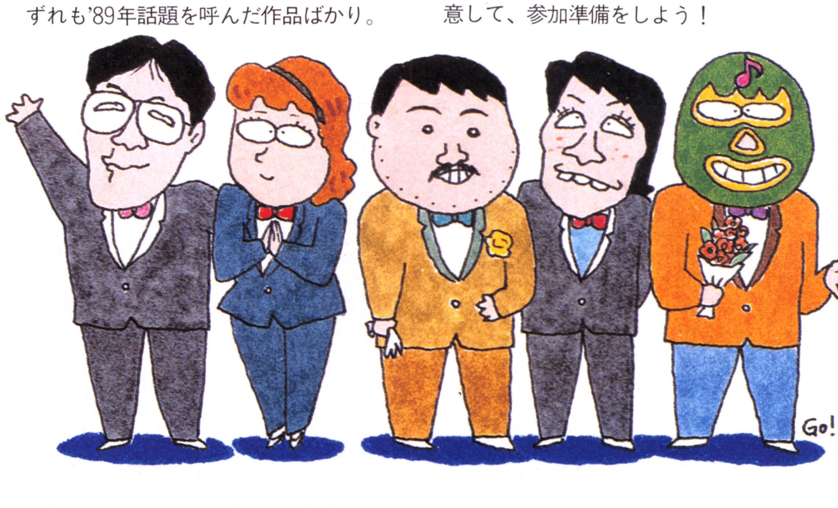
さてさて、そういうワケで「スピリッツ・オブ・ザ・イヤー」の開催だ。

思えば1989年（平成元年）は'80年代の最後の年であり、平成の世の幕開けという、なんとも因果な（？）年だった。こんな年だから、なにかパーッとやらなきゃ気がすまないぜっ！　と考えた、お祭り好きのコンプティーク編集部は、とある巨大なプロジェクトを企画し、本誌で発表するに至ったのだ。それは「読者から“'89年のNo.1ゲーム”をコーナー別に投票してもらい、集計し、栄冠に輝いたメーカーさんに敬意を表すと同時に、読者のみなさんにプレゼント（季節を考えて表現すると“お年玉”ってヤツですね）をあげてしまおう！」という、なんとも太っ腹な企画だったりするのであーる!!

えー、この『SPIRITS』には、「アーケード」「X68000」「PCエンジン」「メガドライブ」「ゲームミュージック（スピリッツレーベル所属ね）」の5つのメディアがござーます。その各メディア別に、'89年のこのコーナーで紹介したソフトを中心に、エントリー作品をそれぞれセレクトしてみたのだ。いずれも'89年話題を呼んだ作品ばかり。

みなさんにはこのなかから「これが絶対'89年No.1だっ！」と思うものを、各部門からそれぞれ1つずつ選んでもらって、ハガキで投票してもらおうってワケ。さらに運が良ければ、各メーカーよりすぐりの、豪華プレゼントまでもらえちゃうのだっ!!

さあ、いますぐハガキと筆記具を用意して、参加準備をしよう！



 イラスト／杉山真理、中野豪

THE YEAR
ソフトはどれだ!?
オブ・ザ・イヤー

お年玉プレゼント

日ごろ「スピリッツ」に御協力いただいてる各メーカーさんから、ドドドーンっとこんなにも豪華なプレゼントをいただいちまったぞ。嬉しくてヨダレが出るっ!!

1 メガドライブ（提供：セガ）2名



2 PCエンジンSG（スーパーグラフィックス）（提供：日本電機ＨＥ）2名



3 サイバースティック　3名
（提供：シャープ）



4『ウイニングラン』タペストリー　3名
（提供：ナムコ）



5『イースIII』楽譜集　1名
（提供：キングレコード）



6『大魔界村』テレカ　10名
（提供：カプコン）



7『Mr. HELIの大冒険』テレカ（提供：アイレム）3名



8『イメージファイト』トレーナー（提供：アイレム）1名



9『エックス・マルチプライ』ポップ（提供：アイレム）1名



10 ファルコム・トレーナー（提供：キングレコード）1名



11 S.S.T.バンドCD&サイン色紙　5名
（提供：ポニーキャニオン）



12『迷宮島』文具セット　3名
（提供：アイレム）



13『DJボーイ』Tシャツ（提供：セガ）20名



14『ダートフォックス』横断幕・『ウイニングラン』小冊子・『バーニングフォース』ポップ、3点セット（提供：ナムコ）10名



応募方法

まずハガキの表にあて先（右下だよ）、あなたの住所と名前（必ず本名で！）、年齢、電話番号を書く。郵便番号もお忘れなく。で、裏。「アーケード」「X68000」「PCエンジン」「メガドライブ」「GM（ゲームミュージック）」について、各部門の「これがNo.1！」と思う作品の番号と名前をそれぞれひとつずつ書いてね。どれかひとつでも落ちてると無効やぞ。

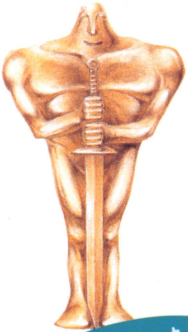
あとは欲しいプレゼントの名前ね。そして右下（↘）の応募券！　これが貼ってないと無効なので注意!!

【あて先】〒102　東京都千代田区九段南4―7―16　市ヶ谷ＫＴビル４Ｆ　コンプティーク編集部「スピリッツ・オブ・ザ・イヤー」係。

しめ切りは1月7日!!

応募券
'89
スピリッツ
オブ・ザ・イヤー

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。



アーケード 部門



アーケード部門は私、山崎たが担当します！　AM業界のパワーは'90年代に向けて無限大だ！



明けても暮れても パズルゲーム

やれパワーが落ちただの、家庭用に押されているだのとささやかれているアーケード業界だが、そんな心配はするだけ無意味と思ってよさそうだ。

それを顕著に物語っている話題の筆頭が、一年中にわたって全国を席巻した「テトリス現象」。もはや『テトリス』なくして、'89年のゲーム業界を語ることはできない。とりわけ、アーケード版はアクションゲームとしての魅力も高く、パソコン版などではできない「回転入れ」などのテクや、レベル15以降の狂的落下速度など、アーケードならではのパワーを放っていた。

弟分の『フラッシュポイント』も、兄貴分ほどではなかったものの、ほど良く人気を保っていたようだ。しかし、展開がどうしても与えられたパターンしだいで決まってしまうのが残念なところ。

――この『テトリス』の影響もあって、'89年は「パズルゲーム」の年になった。各社がこぞってパズルものを出したが、実際ヒットしたものは少ない。本来、パズルゲームは「ルールが簡明で奥が深い」ことがヒットの前提条件なので、ゲームの導入部分が勝負となってくる。

奥の深さという点では『ロンパーズ』や『キューブリック』などが秀作といえるだろう。

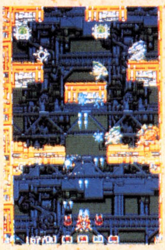
テトリス



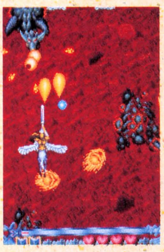
▲キミもおさるの洗礼を受けたハズだ

独断と偏見 人気のエン30

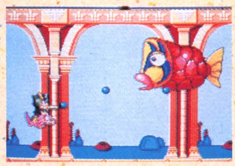
1 イメージファイト ●アイレム



2 フェリオス ●ナムコ



3 モンスターレアー ●セガ



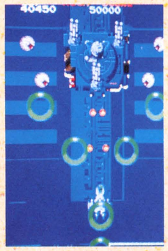
4 スプラッターハウス ●ナムコ



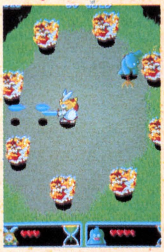
5 ロボコップ ●データイースト



6 ブラストオフ ●ナムコ



7 ワルキューレの伝説 ●ナムコ



8 大魔界村 ●カプコン



9 天地を喰らう ●カプコン



10 ファイティングファンタジー ●データイースト



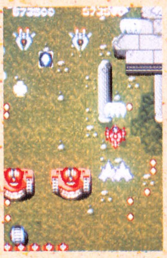
11 大旋風 ●タイトー



12 ダートフォックス ●ナムコ



13 プラスアルファ ●ジャレコ



14 クラックダウン ●セガ



15 ナイトストライカー ●タイトー



シューティング・アクション・パズル

各種のジャンルで好作品が登場！ファンの趣向も多様化！



私ならこのソフトを選ぶ!!

一般的に見てしまうと、今年はダントツで『テトリス』以外ありえないでしょう。まさに『インベーダー』以来（ちょうど10年だな……）の社会現象を起こしたという意味で。
F-1人気に乗じたレーシング2作の活躍も見逃せない。（アーケード担当・山崎㊟）

さてパズルゲームの話はこのぐらいにして、全般的な話へと移っていこう。
ゲームの発売サイクルが短くなったことと、半導体不足の問題が重なり、'89年は各社ともマザーボード（少数のＲＯＭ交換で別のゲームができるシステム）がフル回転した年となった。なかでも圧倒的なパワーを誇っていたのが、カプコンの「ＣＰシステム」。鮮烈なグラフィックを強力な武器に、『天地を喰らう』や『エリア88』などのヒット作を世に送り出した。
ナムコの「システムII」も、拡大・縮小＆回転機能、ボリューム感あふれるステレオサウンドが魅力。『ワルキューレの伝説』『フェリオス』などは、多くのゲーマーの視線を引きつけた。
ゲームのジャンル別に見ると、'89年前半から多かったのが格闘ゲーム。しかし『クライムファイターズ』がピークといった感じで、似たりよったりの内容のものが増え、後半は下火に。
レーシングでは『ウイニングラン』『スーパーモナコＧＰ』の２大作が、圧倒的人気を集めた。

天地を喰らう



◀相言葉は「ぬぬぬぬぬぬーっ!!」でしょう

クライム・ファイターズ



◀「きてる」「殴れる」「笑える」と3拍子そろった格闘ゲーム

ワルキューレの伝説



▲キャラが魅力的で、感情移入できたのだった

で選んだ！ トリー作品

16 クライム・ファイターズ ●コナミ



17 エリア88 ●カプコン



18 アクトフェンサー ●データイースト



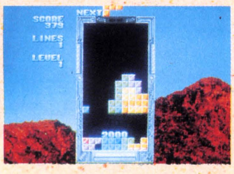
19 ストライダー飛竜 ●カプコン



20 忍者龍剣伝 ●テクモ



21 テトリス ●セガ



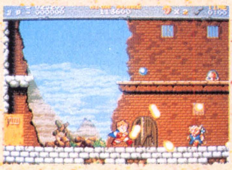
22 ウイニングラン ●ナムコ



23 ウイロー ●カプコン



24 レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ ●アイレム



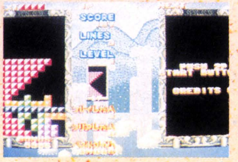
25 原始島 ●ＳＮＫ



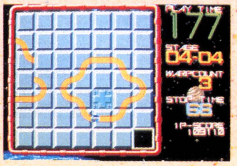
26 スーパーモナコＧＰ ●セガ



27 フラッシュポイント ●セガ



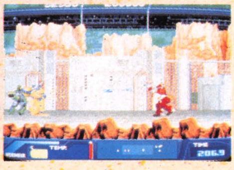
28 キューブリック ●コナミ

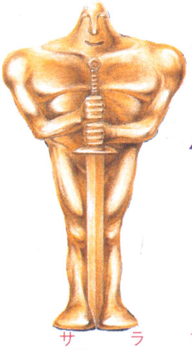


29 ダライアスII ●タイトー

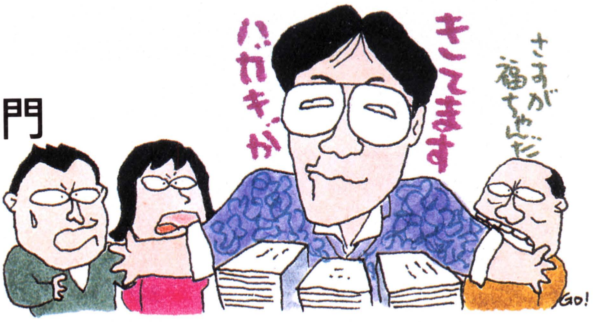


30 ファイネストアワー ●ナムコ





X68000 部門



ロッパー担当の福ちゃんです。他機種とくらべてロッパーのソフトが、いちばん多く発売されてたぞ。

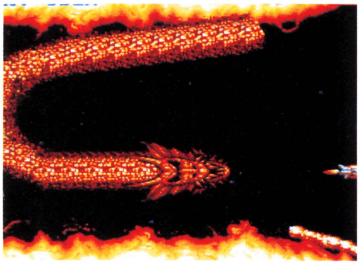
沙羅曼蛇(サラマンダー)でカゲキに明けた1989年だ!!

’89年1月号のトップ20を見ると、アクション部門ベスト3は『沙羅曼蛇』『ドラゴンスピリット』『サンダーフォースII』で独占状態。それも『沙羅曼蛇』は、年末発売にもかかわらずの堂々1位だっていうんだからスゴイわ。そーいうわけで、やっぱりこのソフトは落とせないと判断して、一昨年度の発売だけど、推薦ワクで特別エントリーとさせてもらったぞ。

まあ、まえからロッパーファンの過半数は、アクション・シューティング派といわれてきたけど、もしそれが正しいとすれば、’89年のロッパーはかなりこき使われたんじゃないのかな。なにしろ前年から話題をまいた『R－TYPE』やエス・ピー・エスの3本『サンダーブレード』『パックマニア』『フルスロットル』。それに、スピード感覚をそこなわない移植に、だれもが目を回した『アフターバーナー』と、つぎつぎとアーケードからの移植ソフトが現れたからだ。もう指が痛くなる回数もハンパじゃなかったぜ。

とにかくこの一連の〝移植軍団〟は、いまパソコンでシューティングやアクションがホントの意味で「遊べる」のは、ロッパーしかないということを、まざまざと証明してくれる結果となった。

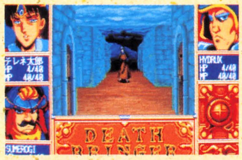
沙羅曼蛇



▲『グラディウス』シリーズの流れをついだ名作。炎のグラフィックが印象的だった

独断と偏見 人気のエン30

1 デスブリンガー ●日本テレネット



2 ザ・キング・オブ・シカゴ ●ポーステック



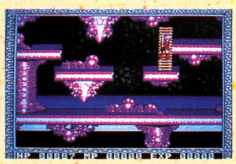
3 めぞん一刻 完結編 ●マイクロキャビン



4 マーダークラブDX ●リバーヒルソフト



5 ウイングス ●ブロダーバンドジャパン



6 ソフトでハードな物語2 ●システム・サコム



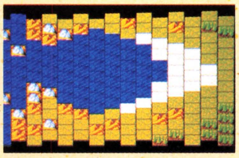
7 パワーリーグ ●ハドソン



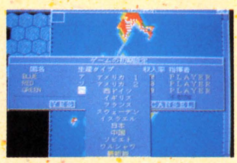
8 三國志 ●光栄



9 ヒストリーオブエルスリード ●メサイヤ



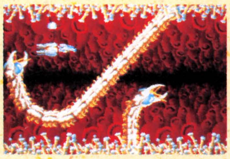
10 スーパー大戦略68K ●システムソフト



11 サンダーブレード ●シャープ



12 R-TYPE ●アイレム



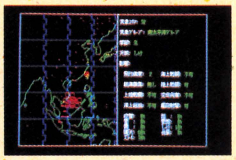
13 第4のユニット1・2 ●データウエスト



14 マイト&マジックブック2 ●スタークラフト



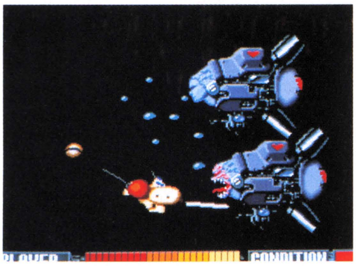
15 太平洋の嵐DX ●G.A.M



おいしいオリジナルもお見逃しなく

’89年をふり返ってもうひとつ感じるのがオリジナルソフトの本格登場だ。前年までは移植がほとんどで、やっとＡＶＧ『ソフトでハードな物語』が発売されたくらいだっただけに、ズームの『ジェノサイド』を見せられたときには狂喜したネ。なにしろキャラが、跳ぶわ、バク転するわ、敵をバッサバッサと斬りまくるわ、の大立ち回り。

ジェノサイド



▲丸っこいキャラがチャンバラをするのだ

さすがにこんな動きはロッパーでなくてはできないと、つくづく感心したのは記憶に新しいぞ。ちなみにズームはこれからもロッパーソフトをどんどんだしてくれそうだ。

またオリジナルとはいえなくても、かなりロッパーを意識して手をかけたものも多かった。たとえば、サイバースティック対応ソフト第一弾『スタークルーザー』は、ロッパーをプレイするとほかの機種ではできないと、もっぱらの評判だった。それだけ操作性やグラフィックがよくなっていたということだ。

ほかにもロッパーコーナーで大きく取り上げた『マーダークラブＤＸ』や『スーパー大戦略68Ｋ』『三國志』など、あげていったらキリがないほど改良ソフトがめだっていた。

スタークルーザー



▲３Ｄでの戦闘シーンがウリのＳＦ・ＲＰＧ

うーん、こう見ると、ロッパーのパワーが全開した平成元年だったなぁ。



私ならこのソフトを選ぶ

こんなにあると目移りして迷っちゃうな。シューティングだとあれ、ＲＰＧならこれとジャンル別にでも選べるならまだしも、すべてのなかから１タイトルというんだからイジワルな編集者だよ。ん〜個人的絶対値で選ぶなら、移植度バツグンの『アフターバーナー』だ！　（Ｘ68000担当・ロッパー福）

で選んだ！

トリー作品

16 ザ・マン・アイ・ラブ
●ハミングバード



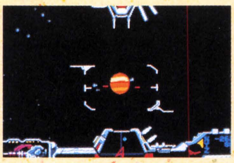
17 トリトーン ファイナル
●ザインソフト



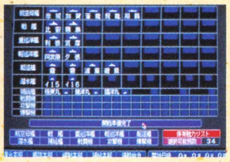
18 アフターバーナー
●電波新聞社



19 スタークルーザー
●アルシスソフト



20 大海令
●アートディンク



21 ニュージーランドストーリー
●シャープ



22 ジェノサイド
●ズーム



23 スターシップランデブー
●スキャップトラスト



24 最強麻雀武蔵
●コスモス・コンピューター



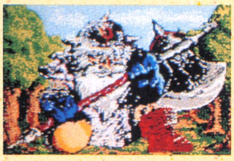
25 ねじ式
●ツァイト



26 ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ
●ビクター音楽産業



27 リングマスターⅡ
●ホビージャパン



28 プロダクションマネージャー
●コムパック



29 今夜も朝までパワフルまぁじゃん2
●デービーソフト



30 沙羅曼蛇
●コナミ

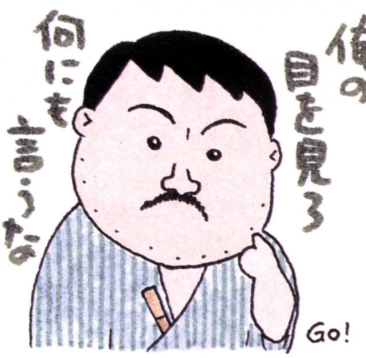




PCエンジン部門

PCエンジンについては、このビショップ小峯にまかせなさい。さあ、'89年の総決算だぞ！





売り切れ続出!!

人気ゲームめじろ押し!!

とにかく'89年は、〝売り切れ〟の多い年だった。『究極タイガー』を筆頭として、『ファイヤープロレス』『スーパー桃太郎電鉄』など、おもしろいと絶賛されたゲームは、みな店頭から一瞬のうちに消えてしまった。

これも、発売されるＰＣエンジン・ソフトの多くが、質の高いものになってきたためなんだろう。

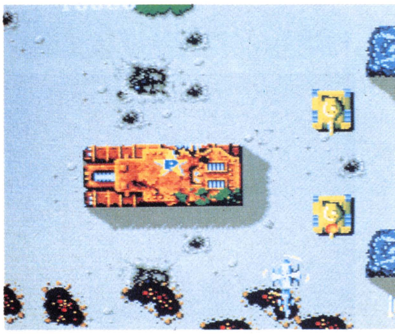
そして、良質なゲームが増えてきたのと同時に、ＰＣエンジンのもつおもしろみというか方向性が、かなりはっきりと見えてきたと思う。

対戦型『ファイナルラップツイン』や『ガンヘッド』『オーダイン』などのＳＴＧがヒットしたことからうかがえるように〝友だちと一緒に〟や〝奥が深い〟という要素をもったものが、ＰＣエンジンのゲームとしてプレイヤーの心をつかんでいるということだ。

『ニンジャウォリアーズ』や『サイドアーム』などのヒットも、移植の完全なデキから考えれば当然のことだろう。なにせ、オリジナルがアーケードである移植版は、完成度こそ命！　だもんね。

また、忘れちゃならないのがＰＣエンジン・オリジナルゲームの数かず。新鮮さは、やっぱり捨て難いよね。

究極タイガー



▲これぞ、移植のお手本といいたいゲーム

独断と偏見 人気のエン30

1 わいわい麻雀 ●ビデオシステム



2 ネクタリス ●ハドソン



3 ファイティングストリート ●ハドソン



4 ビックリマン大事界 ●ハドソン



5 ドラゴンスピリット ●ナムコ



6 スーパー桃太郎電鉄 ●ハドソン



7 鏡の国のレジェンド ●ビクター音楽産業



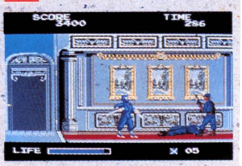
8 Mr.HELIの大冒険 ●アイレム



9 ニュートピア ●ハドソン



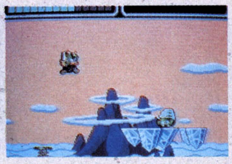
10 ニンジャウォリアーズ ●タイトー



11 オーダイン ●ナムコ



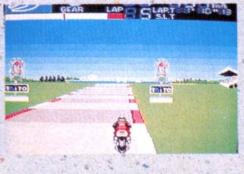
12 モンスターレア ●ハドソン



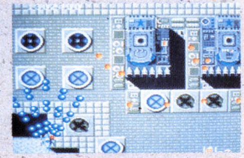
13 ぎゅわんぶらぁ自己中心派 ●ハドソン



14 バリバリ伝説 ●タイトー



15 究極タイガー ●タイトー



CD-ロム Hu-カード

ソフトラインナップもいよいよ充実 STGと対戦型ゲームが好調

さて、ソフトの円熟期が到来し、数の出揃ってきた感のあるPCエンジン。前述しているゲーム以外で、これはというものについて紹介したい。

まず『ドラゴンスピリット』。'89年のはじめくらいに出たので、やや印象が弱くなっているかも知れないが、移植ゲームの良さというものを考えさせてくれた。つぎに『Mr.HELIの大冒険』。まだ発売されたばかりではあるけれど、これぞSTG!! のゲームでマニアを自負するならば必携の1本といえる。渋いところでは『ナグザットオープン』。このゲームは、つぎつぎと発売されるゴルフゲームのなかで、正統派ゴルフというものを教えてくれた秀作だった。

とりあえず、ゲーム紹介はこれくらいで。あとは読者のみなさんの、ネームバリューではなく、内容を吟味した上での選択を期待してみたいね!!

天外魔境



▲CDーロム初の本格的RPG。戦闘時のトロさは気になったが…

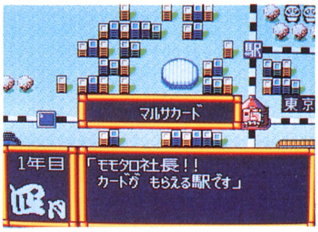


私ならこのソフトを選ぶ

私としては、'89年のPCエンジン・ソフトにはだいぶ満足している。本文中で触れているゲームは、当然ハマりまくったやつばかり。あえて、そのなかからベスト1を決めるなら、さんざん迷ったあげくに『究極タイガー』かな。

（PCエンジン担当・ビショップ小峯）

スーパー桃太郎電鉄



◀友だちと集まってプレイすれば、最高に楽しいゲーム

ファイナルラップツイン



◀対戦型ゲームの大ヒット作品。その功績は大きい

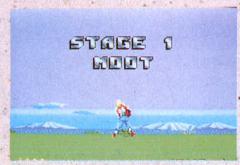
で選んだ！

選 トリー作品

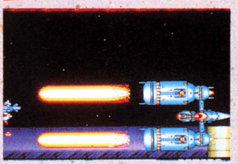
16 ビジランテ ●アイレム



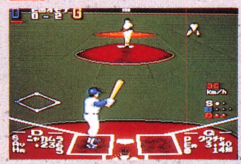
17 スペースハリアー ●NECアベニュー



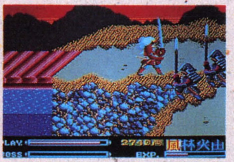
18 サイドアーム ●NECアベニュー



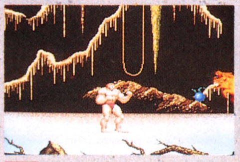
19 パワーリーグⅡ ●ハドソン



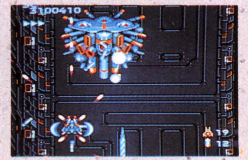
20 武田信玄 ●エイコム



21 獣王記 ●NECアベニュー



22 ガンヘッド ●ハドソン



23 凄ノ王伝説 ●ハドソン



24 天外魔境 ●ハドソン



25 ファイヤープロレスリング ●ヒューマン



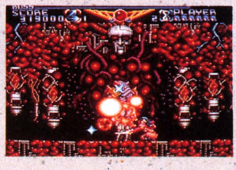
26 No・Ri・Ko ●ハドソン



27 パックランド ●ナムコ



28 夢幻戦士ヴァリスⅡ ●日本テレネット

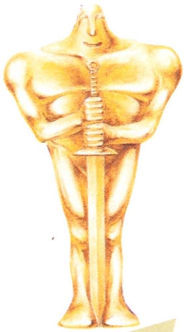


29 ナグザットオープン ●ナグザット



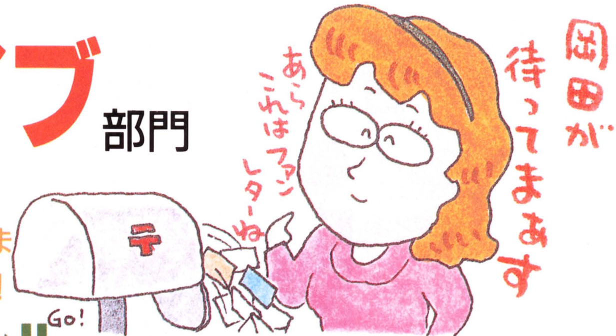
30 ファイナルラップツイン ●ナムコ





メガドライブ部門

初めまして、ルーラ岡田です♡
メガドラ部門はワタシが担当します。これからもヨロシクしてね！



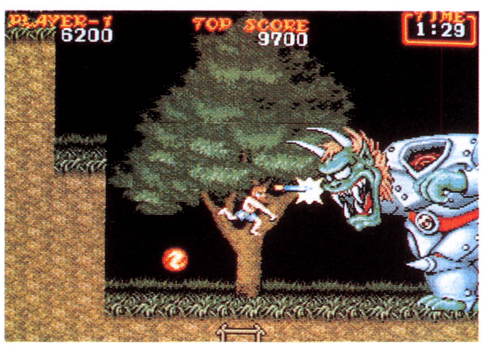
なんたって移植モノ

メインはアクション!!

'89年のメガドライブでいちばん特徴的な……といっても、まだメガドラが発売されてから1年ちょっとしかたってないんだっけ。それはそうと、いちばんといえば、やっぱり『大魔界村』だわね。アクションゲームの大好きな、いわゆる「ゲーマーさん」好みの辛口アーケードゲームからの移植。それが家庭用マシンでどう再現されるかが、発売前から評判だったね。完全移植といわれていたなか、"中魔界村"の異名をとる（!?）練習モードがあるって聞いたときはホッとしたもんだ。そんな心遣い（？）もあってか、メガドラ本体が、約60万台売れていた10月の段階で、30万本にわたるセールス実績があった。つまりメガドラ本体を持っている人の半分がこのソフトを持っているというワケ。これって、他の機種ではなかなか見られない現象だね。

そんなわけで、今年のメガドラは、なんといってもアーケードからの移植、それもアクションゲームが中心だった

大魔界村



▲フリーコンティニューでよかった。ホッ

ということになるね。

いっぽう、オリジナルゲームやパソコンからの移植も本数は少ないものの、かなり健闘していたと思うな。ユーザ一層の拡大を狙って子供向けのソフトや超マニア向けのＳＬＧなども発売された。メガドラといえばアーケードからの移植、というイメージが定着しつつあるけど「それだけではナイ」ということを認識してほしいな。とくにオリジナルＲＰＧ『ファンタシースターII』では、前作とはちがった演出で他機種のユーザーさえも魅了したことは記憶に新しいね。また、ほとんどすべてのソフトで"オプション"としての難易度や残機数の設定ができるようにした点も新しい試みだった。「ゲーマーさん」から、初心者にまで対応することで、ユーザー層の拡大に少なからず貢献したはずだ。セガ自身も総力をあげて取り組む姿勢を明らかにしているから、未来は明るいよね。

独断と偏見 人気のエン20

1 スペースハリアーII ●セガ



2 スーパーサンダーブレード ●セガ



3 獣王記 ●セガ



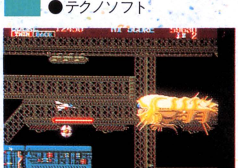
4 アレックスキッド天空魔城 ●セガ



5 おそ松くんハチャメチャ劇場 ●セガ



6 サンダーフォースII MD ●テクノソフト



7 北斗の拳 新世紀末救世主伝説 ●セガ



8 大魔界村 ●セガ



9 フォゴットンワールズ ●セガ



10 孔雀王2 幻影城 ●セガ



本体発売から1年。バランスのとれたラインナップが充実してきた

それでは、独断と偏見によるオススメソフトを紹介します。まずシューティング部門では、『サンダーフォースIIＭＤ』。ゲームだけじゃなくて、サウンドにも力が入っていて、限定発売のＣＤが、あっというまに売り切れになってしまったんだって。

レーシング部門では『スーパーハングオン』。アーケードそのままの爽快感あふれる走りがユーザーを魅了した。

アクション部門No.１はもちろん『大魔界村』だよね。メガドラ・ユーザーをイッキに増やした功績は大きい!? オプションでプラクティスモードを選べるし、フリーコンティニューだけどやっぱり難しい。「完全移植」のコピーはダテじゃないぞ。

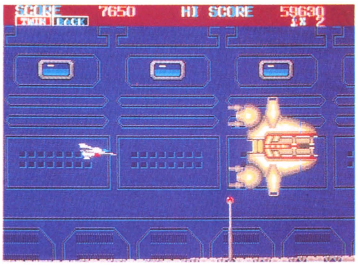
トリをとるのはＲＰＧ部門『ファンタシースターII』。ダンジョンが２Ｄになったから前作より難易度が低くなったのでは？ と思われたがマップがかなり広く、そして複雑になったため多くのＲＰＧファンが喜びの涙（？）を流した。それだけにクリアしたときの感動はひとしおだった。３Ｄバトルのアニメの美しさに驚いた人も多いハズ。

スーパーハングオン



▲別売り体感キットの発売予定はあるわけナイ

サンダーフォースIIMD



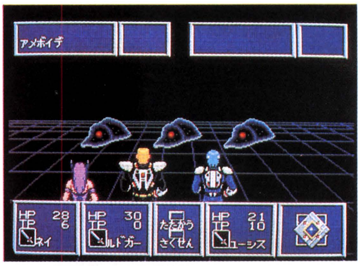
▲難易度や残機数の設定ができるのがイイね

SUPER大戦略



▲SLGもがんばってるぞ!!

ファンタシースターII



▲地道なマッピングがクリアへの最短距離だ



私ならこのソフトを選ぶ

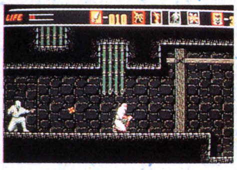
このなかから１本選ぶとしたら、『大魔界村』かな？ 背景はかなりシンプルになってしまったけれど、雰囲気やキャラの動き、難しさはアーケードそのまま。苦労してなんとか１周できるようになったと思ったら２周目が…。ちょっと悲しかった。

（メガドライブ担当・ルーラ岡田）

で選んだ!

トリー作品

11 ザ・スーパー忍 ●セガ



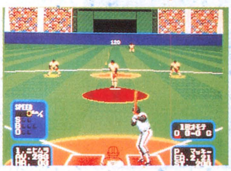
12 ランボーIII ●セガ



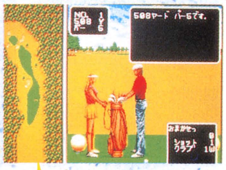
13 ゴールデンアックス ●セガ



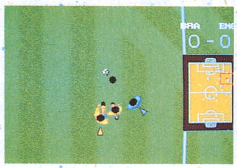
14 スーパーリーグ ●セガ



15 尾崎直道のスーパーマスターズ ●セガ



16 ワールドカップサッカー ●セガ



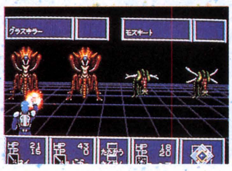
17 SUPER大戦略 ●セガ



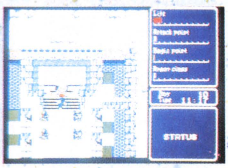
18 スーパーハングオン ●セガ

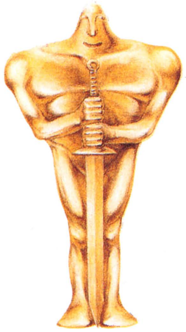


19 ファンタシースターII ●セガ



20 スーパーハイドライド ●アスミック





ゲームミュージック部門

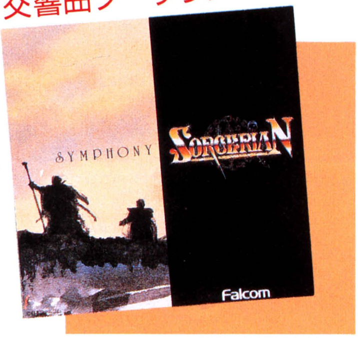
GM業界については、私、謎の覆面男の右に出る者はいない！ '89年のGM業界はほんとにスゴイぞ。



各種レーベルがつぎつぎに発足！

いやー、'89年はとにかくＣＤの数が、前年よりさらに多い。しかも年々ハズレが少なくなってきているし！

交響曲ソーサリアン



▲オーケストラで『ソーサリアン』ワールドをつづった１枚だ

そのなかから30本しか選べないんだから、これはツライ作業だったぞ！

ってワケで、数にしておそらく50本は超えていると思われる'89年のGMディスク。これはＧＭの商品的＆芸術的価値が向上していることが第１の理由だと思うんだけど、これにさらに拍車をかけた（？）のが、'88年末の「ファルコム・レーベル」の発足だ。

それと同時に発売された『ファルコム・スペシャルＢＯＸ'89』。その内容が各種のアレンジを主とした構成になっており、これによって「ＧＭの音楽的価値」が高められたことはポイントが高い。オリコンの上位チャートにＧＭが君臨する時代が来たのも、このディスクあってこそかもしれないのだ。

いっぽうアーケード関係ですでにおなじみなのが「サイトロンレーベル」。アーケードＧＭの８割以上をしきっており、強力なファン層を地盤に、パワフルな活動を展開している。各種イベントや、ビデオの企画・制作にも余念がない。

その他としては、「コナミレーベル」や「テレネットレーベル」、「光栄レーベル」などが発足し、それぞれ順調な伸びをみせている。

いよいよ一般のアーティストと同じく、専属契約の時代に入ったようだ。

独断と偏見 人気のエン30

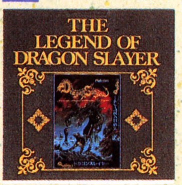
1 ファルコム スペシャルBOX'89Ⓓ



2 究極TIGERⒻ



3 ドラゴンスレイヤー伝説Ⓖ



4 組曲 グラディウス ファンタジアⒶ



5 ドラゴンクエスト ライブ・コンサートⒶ



6 ファイナル ファンタジーⅠ・ⅡⒼ



7 未来忍者Ⓕ



8 パワードリフト &メガドライブⒻ



9 大魔界村Ⓕ アルフ ライラ ワ ライラ



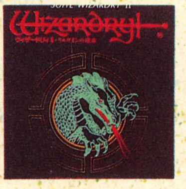
10 イメージファイトⒻ



11 忍者龍剣伝Ⓕ



12 組曲ウィザードリィⅡ リルガミンの遺産Ⓐ



13 ソーサリアン・スーパーアレンジバージョンⅢⒹ



14 サイバリオンⒻ ZUNTATA



15 サンダークロス コナミ矩形波倶楽部Ⓓ



Ⓐ=アポロン音楽工業Ⓑ=アルファレコードⒸ=ビクター音楽産業Ⓓ=キングレコードⒺ=東芝ＥＭＩⒻ=ポニーキャニオンⒼ=ポリスターレコードⒽ=ポリドールレコード

バンド&ライブ活動が始動した!!

２月に初ライブを行って、大成功をおさめた「S.S.T.BAND」。ファンの熱狂ぶりは、普通のライブコンサートとほとんど変わらない（いかにもゲーマーらしいぜ、と思わせるところもあるけどね）。このS.S.T.の活動開始を契機に、各社でのサウンドチームが、表に姿を少しずつ現わしてきた。

タイトーの「ＺＵＮＴＡＴＡ」、コナミの「矩形波倶楽部」、カプコンの「アルフ　ライラ　ワ　ライラ」と、いずれも個性的な魅力を持ったチームばかり。そしてまた、それらの個性を象徴するかのようなアルバムも、各レーベルから、いくつか発表されている。

ライブ活動としては、実際は今年開催されたのは「S.S.T.」と「矩形波」だけ。しかし他の２チームも、近々ライブ活動が予定されているらしい。期待大だ。

基本的には各メーカーの社員なので「時間に余裕がない」のが悩みのタネだそうだが、可能性は大きい!!

G.S.M.「大魔界村」



▲クラシカルなイメージを基調とした曲構成だ

G.S.M.「サイバリオン」



▲聴く者をＳＦ世界へといざなう魅力を持っている

S.S.T.BAND





▶ノらないヒトは、悪いヒト!?ファンの心をつかんで離さない



私ならこのソフトを選ぶ

プロモーションの大胆さでは、S.S.T.関係がアタマひとつリードしているのではないだろうか。実際、アーケードものはどのメーカーも甲乙つけがたい。パソコン関係では、ファルコム独走の感じがするな。他にもイイのはあるけど「売り方」勝負だね。

（ゲームミュージック担当・謎の覆面男）

で選んだ！

リー作品

16 T&E ソフト GAME MUSICシーンI Ⓖ



17 ゲームサウンド デコ Ⓕ



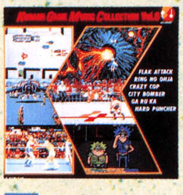
18 交響曲 ソーサリアン Ⓓ



19 ウイニングラン Ⓕ



20 コナミ・ゲーム・ミュージックコレクション Vol. 0 Ⓓ



21 スナッチャー Ⓓ



22 交響曲イース Ⓓ



23 SUPER SONIC TEAM S.S.T. BAND Ⓕ



24 ビデオ・ゲーム グラフティ Vol. 4 Ⓒ



25 ドラゴン スピリット Ⓐ



26 ミュージック・フロム スタートレーダー Ⓓ



27 夢幻戦士 ヴァリスII Ⓔ



28 サーク全曲集 Ⓖ



29 ストライダー飛竜 Ⓕ アルフ ライラ ワ ライラ



30 提督の決断 Ⓗ



Hyper RPG 完成発表会!!

続報 MADARA



先月号でも紹介して、さまざまな方面から大反響を呼んでいるファミコンRPG『魍魎戦記摩陀羅』。この完成発表会がかつてない規模で開かれた。

これにともなって、ハード構成などの詳しい情報が公表されたので紹介しよう！

豪華絢爛、超満員の会場

11月7日、ホテルオークラ平安の間にて、ハイパーRPG『魍魎戦記　摩陀羅』の完成発表会が行われた。ほとんど映画の製作発表記者会見のノリで、豪勢なビジュアルと音楽で演出され、本当にゲームの完成発表会？　と思わず疑いたくなるほどのゴージャスな発表会となった。

会場には流通、報道など各界関係者が詰め駆け、その総数はなんと500人！　いかにこのゲームが注目を集めているかを物語っていた。

第２部は立食パーティーとなって、こちらでは関係者が食べるのも忘れて『摩陀羅』ついて、熱い会話を交わしていた。

パーティ会場は大盛況！


▶受付のお姉さんも美人ぞろい！


▲第２部はおいしい立食パーティー


▶会場はマルチメディアへの期待で熱気に満ちていた

錚々たるメンバーが勢揃い！


▶ひたすら胃袋に詰め込むヒサキ副編集長の雄姿！

発表会では、関係各社のトップが顔を揃え、RPG『魍魎戦記　摩陀羅』について説明が行われた。

コナミ矩形波倶楽部によるGMのアレンジバージョンも紹介され、その音楽性の高さが好評を得た。

またこのGMのCDもキングレコードから発売されることが発表され、『魍魎戦記　摩陀羅』はマルチメディアに展開する新しいエンターテイメントとして改めて大きな注目を集めた。


コナミ㈱代表取締役社長
菱川　文博氏


ゲームデザイナー／漫画作家
黒田 幸弘氏　田島昭宇氏


コナミ矩形波倶楽部リーダー
ミッシェル・古川氏


㈱キングレコード
映像事業部グループ長
境　富士雄氏


㈱角川書店専務取締役
角川　歴彦


本誌編集長
佐藤　辰男

オープニングストーリー&グラフィック

オープンニングは、コナミお得意の強力グラフィックによる摩陀羅誕生までのストーリーになっている。

ストーリーはコミック（１～２巻好評発売中！　角川書店）の冒頭と同じように、つめたい雨の夜に須弥山（しゆみせん）から蓮（はす）の花にのって川を流されてきた摩陀羅を、汰々羅（タタラ）が拾うところから始まる（写真上）。摩陀羅はギミックと呼ばれる機械の体を与えられ、汰々羅の孫娘麒麟（キリン）とともに育てられる（写真中）。いっぽうでは、金剛国を支配しようとするミロク帝の魍鬼軍団が猛威をふるっていた（写真下）というものだ。

ここに紹介したグラフィックはゲーム冒頭の部分だが、そのクオリティーの高さは一目瞭然。どれをとってもファミコンの画面とは思えないほどの出来となっている。しかもこんなグラフィックがゲーム中いたるところにちりばめられている（発表会ではゲーム中のグラフィックも一部紹介されたが、ミロク帝の登場シーンの重厚さは特筆もの）。このあたりもファミコン版『魍魎戦記　摩陀羅』のいままでのＲＰＧと一味ちがうところだろう。

グラフィックに定評のあるコナミのビジュアルが楽しみだ。

オープニンググラフィック





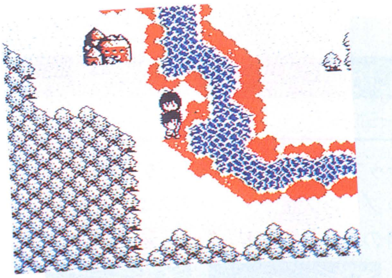


▲ファミコンとは思えないクオリティの高さ

発売は'90年4月！ 音源チップ搭載

発表によると発売は'90年４月を予定、予価は8,500円、となっている。いままでのファミコンカセットに比べて、やや値段が高くなっているが、それもそのはず、中身（いうところのハードというやつ）が半端じゃない！　まず容量だが、ＲＯＭ４Ｍビットを装備。これによって複雑なシナリオ、大量のグラフィック、そして30数曲のＧＭを提供している。またバックアップＲＡＭは64Ｋビットを装備。これからもシナリオがいかに複雑かがうかがえる。さらに音源チップも搭載！　あぁなんて贅（ぜい）沢（たく）なソフトなんだ。ちなみに発表会で配られたＧＭのシングルＣＤを聴いてみたが（これは源音録音）少なくとも８声を同時に出力している。

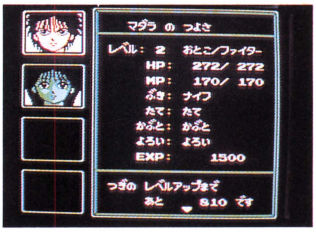
これだけのハードで演出される世界だから、期待〝大〟だ。



▲広大なフィールドを冒険する摩陀羅と麒麟



◀魍鬼が出現！　摩陀羅たちがどんな戦闘をするか楽しみ



◀レベルやステイタスの表示画面。あとのふたりは!?

SPRITS INFORMATION

あの『ストライダー飛竜』がコミックに！



▲コンプコミックス『ストライダー飛竜』角川書店。定価490円（税込）

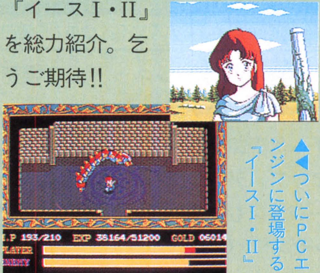
アーケード版で大人気のアクションゲーム『ストライダー飛竜』がコミックになった！　2048年の近未来を舞台に、痛快な戦闘アクションを繰り広げる超Ａ級戦闘部隊「ストライダー」の世界を、見事に劇画化。本誌の兄弟誌であるコミックコンプ誌に半年にわたって連載されたものを１冊にまとめたのが、このコミックだ。

原案を、アーケードのメーカーであるカプコンが担当し、脚本は柴哲朗氏、作画は和田たつみ氏が、ド迫力のペンタッチで描いている。キミも、新たな〝飛竜伝説〟を体験してみよう！

いきなり次号予告!!

『イース』PCエンジン版

次号のスピリッツはＸ68000の大特集。また、ＰＣエンジンのコーナーでは、話題騒然のＣＤロム版『イースⅠ・Ⅱ』を総力紹介。乞うご期待!!



▲◀ついにＰＣエンジンに登場する『イースⅠ・Ⅱ』

Spirits Label
スピリッツ レーベル

ゲームの世界はゲーム画面を超えて、ファンにアプローチする

年末をひかえて、ますますにぎやかさを増してきた、GM業界。今回のスピリッツレーベルは、目の離せないニューディスクの情報をイッキにまとめて紹介しちゃうゾ！

今回はさらにボリュームアップ
ファルコム・スペシャルBOX'90

●キングレコード　CDミニアルバム4枚組　6,760円



昨年末に「ファルコムレーベル」発足記念として発売された、『ファルコム・スペシャルBOX'89』の第2弾だ。

今回はチャリート、南翔子、渡辺直樹のメンバーでお送りする〝VOCAL〟をはじめ、ヘビメタ、環境音楽、そしてOVA『イース』からのサウンド編と、4枚組で充実の内容！

なんとあの「リリア」のテレカもオマケで付いてるのだ!!

ディス・イズ KONAMI
こなみ　すぺしゃる みゅ〜じっく千両箱

●キングレコード　CD3枚組　6,600円





先日開催された「コナミ矩形波倶楽部」のスタジオライブをはじめ、コナミGMの魅力ある情報をタップリ詰めこんだ「めぐぴんの矩形波探偵団」、そして歴代のコナミゲームのGM満載の「サウンドヒストリー」で構成。

▲卓上カレンダー、ステッカー、ゲーム年鑑などの特典つき

超豪華!! ポニーキャニオンの新作ラッシュ!!

S.S.T.名曲集／G.S.M.『ダライアスII』

●ポニーキャニオン　CD、MTとも2,500円(左)。CD(2枚組)、MTとも3,200円



▲「MEGA SELECTION」

まずはS.S.T.バンド。過去3枚のアルバムからセレクトした名曲に、新曲を加えた豪華版を発表。『ダラII』の方は、宇宙感覚あふれるアレンジ＆原曲が最高。



◀1/2コンサート風景



▲「ダライアスII」

G.S.M.1500シリーズ第3弾

●ポニーキャニオン　各1500円

第3弾のラインナップは、絶妙のアレンジが必聴の『テトリミックス』、2カップリング盤『クラックダウン・ゲイングランド』、作曲者自身のアレンジ入り『ダートフォックス』だ。



▲「テトリミックス」。テトリスファン必聴！



▲「ダートフォックス」。迫力満点のサウンド！



▲「クラックダウン・ゲイングランド」

東芝EMIより、CD発売記念豪華プレゼントなのだ！

テレネットセレクション

●東芝EMI　CD2,530円、MT2,250円

'89年に日本テレネットより発売されたすべてのソフトから代表曲をピックアップ。アレンジバージョンもある。(プレゼント・CD3枚)



アークスII

●東芝EMI　CD2,530円、MT2,250円

『アークスII』のGM全39曲を収録。リアレンジバージョンは3曲ある。(プレゼント・CD3枚、テレホンカード5枚、ポスター5枚)



マイシュガーベイビー

●東芝EMI　CDシングル930円

日本テレネットのイメージガール、麻生優子のデビュー曲。『ヴァリスII』『アルバトロス2』の2曲を収録。(プレゼント・CDシングル5枚)



〔応募方法〕　希望のプレゼント名を明記のうえ「スピリッツ・CDプレゼント係」までハガキで応募してください。締め切りは1月7日。

 表示価格はすべて税込価格です。


COMPTIQ NEW
IDOL DATA BANK
Risa
Honda
本田理沙
Photo by Youichi Iwase
Styling by Sumiko Ohkawa
Hair & Make-up by Yoshinori Shimohashi
Coordinated by Masaaki Tsukada
Art Direction by Kazuo Takagi
Design by [AR+DA]
Costume by Melody Square
©COMPTIQ by KADOKAWA SHOTEN 1990

御愛顧御礼！

総計100名に当たる！

創刊6周年記念

コンプティーク・オリジナル テレカ大感謝プレゼント





皆様の御愛顧のおかげをもちまして、コンプティークも創刊６周年を迎えさせていただきました。これを記念して、この５年間本誌を盛りあげていただいた、人気作家、漫画家、イラストレーターの方々からの直筆テレカを読者の皆様に大プレゼント。……てなわけで、他では絶対に手に入らない、プレミアもんの貴重テレカの大放出だっ！　利殖に家宝にこの一枚!!　ガンガン応募してくるのだぞ！

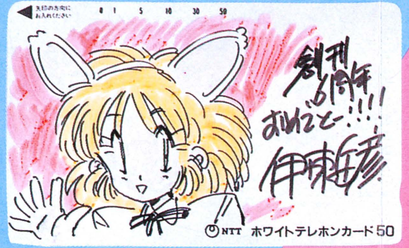
※テレカの絵柄はこれと異なる場合もあります。



8 中野　豪／“ひろばのコーナー”の『大江戸㊙ワールド』の連載をはじめ、本誌各所に登場。いわば“コンプティークの顔”なんである／**5名**



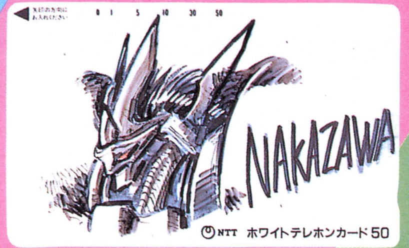
10 出渕　裕／’86年９月号～’89年９月号『ロードス島戦記』三部作のイラスト担当／**3名**



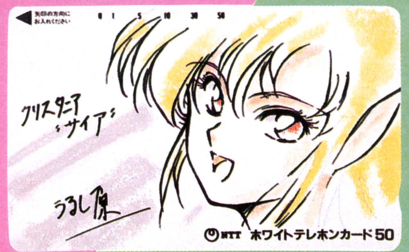
11 伊東岳彦／’87年４月号～’88年11月号『聖エルザクルセイダーズ』イラスト担当／**3名**



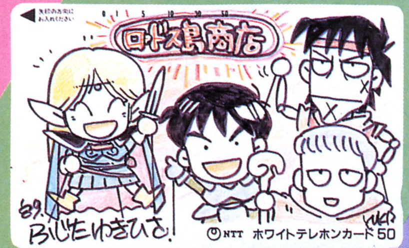
13 梢村嘉一／HOW TO WIN や大江戸情報網のイラスト担当／**5名**



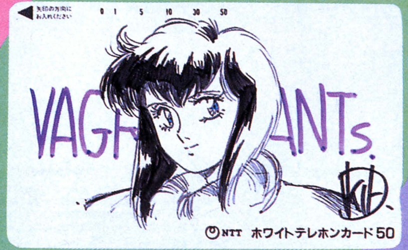
14 中沢数宣／’88年７月号からリーダーズチャレンジ『ロボクラッシュ』のイラスト／**3名**



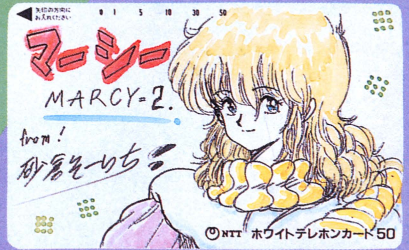
16 うるし原智志／’89年11月号から『漂流伝説クリスタニア』のイラスト担当／**3名**



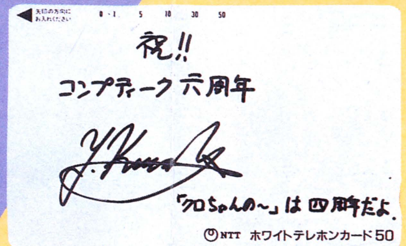
17 ふじたゆきひさ／’89年10月号からリーダーズチャレンジ『トップをねらえ！』イラスト／**3名**



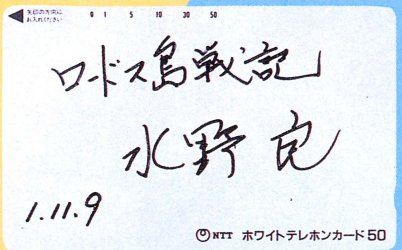
1 麻宮騎亜／’86年２月号～’88年４月号『神聖記ヴァグランツ』を連載／**3名**



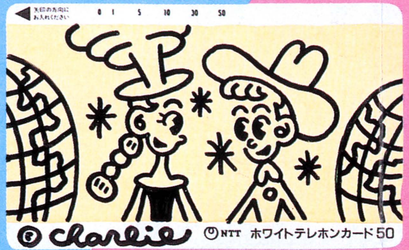
4 砂倉そーいち／’88年６月号～’89年６月号『マーシー』を連載／**3名**



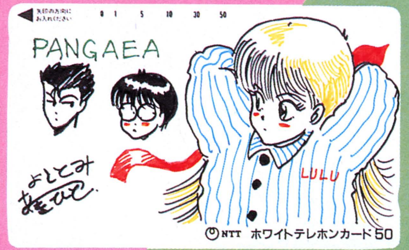
7 黒田幸弘／『クロちゃんのＲＰＧ講座』’87年10月号から『～のＲＰＧ千夜一夜』連載中／**3名**



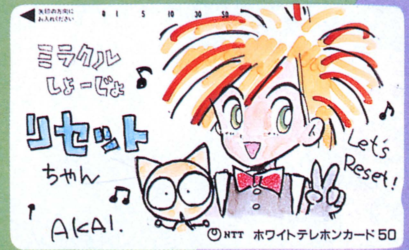
9 水野　良／『ロードス島戦記』三部作、’89年11月号から『漂流伝説クリスタニア』連載／**5名**



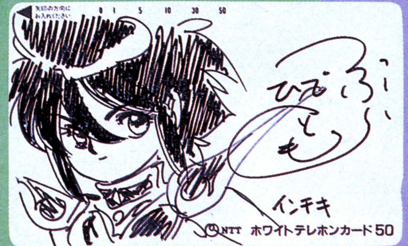
12 Charlie（原美恵子）／コンプティークスピリッツやひろばのコーナーのイラスト／**3名**



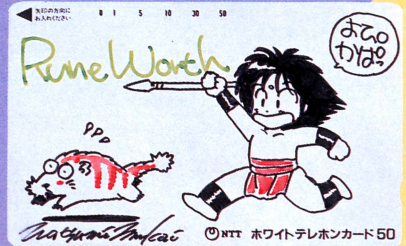
15 吉富昭仁／’89年１月号から『パンゲア』のイラスト担当／**5名**



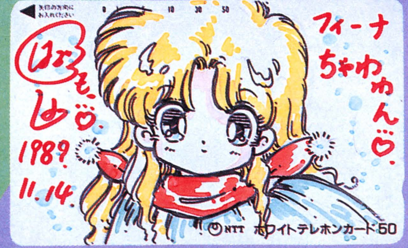
18 赤井孝美／’89年11月号から『ミラクル少女リセットちゃん』を隔月連載／**3名**



2 円　英智／’87年１月号～’88年３月号『浪漫境伝説ロマンシア』を連載／**3名**



5 迎　夏生／’89年８月号から『ルーンワース星の勇者』を連載中／**3名**

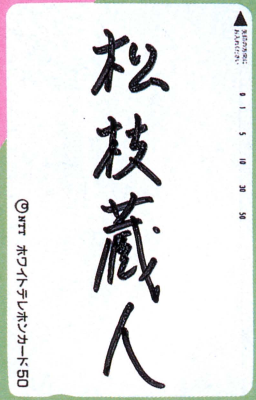


3 羽衣　翔／’88年５月号～’89年11月『イース』を連載／**3名**

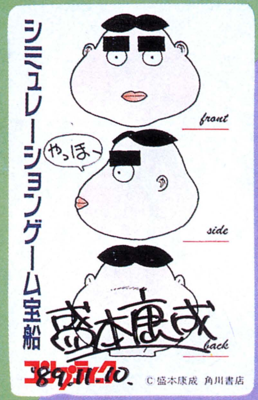


6 そうま竜也／’89年12月号からコミック版『トップをねらえ！』を連載中／**3名**





19 松枝蔵人／『聖エルザ～』、『パンゲア』を連載中／**5名**



21 盛本康成／『ＳＬＧ宝船』等のイラスト／**3名**



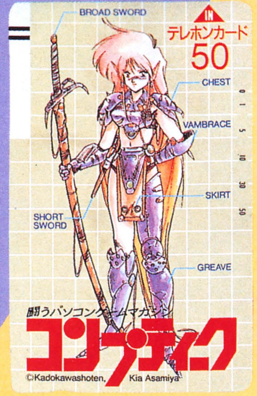
23 いしかわじゅん／『パソコンゲーム考現学』挿絵／**2名**



20 安田　均／『ＡＤ＆Ｄ 製作日誌』を連載中／**3名**



22 スージィ甘金／『ハードパック～』等のイラスト／**2名**



24 コンプティーク特製テレカを大盤ぶるまいだ！／**23名**

応募要項

このプレゼントへの応募は、本誌とじ込みアンケート葉書にてお願いします（アンケート葉書以外での応募は無効になります）所定のプレゼント名記入欄に「オリジナル・テレカ」と書き希望テレカの番号も同欄に書いてください。締切は’90年１月７日。発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

イラスト／中野　豪　※順不同、敬称略

New IDOL DATA BANK
新・アイドル・データバンク

本田理沙

IDBO14

'90年代初のコンプティークの表紙を飾って
くれるのは本田理沙ちゃん。理沙ちゃんは新曲
『容赦なく愛して』が好調。春には写真集も発売に
なるってことでただ今、めいっぱい頑張ってますっ！



ヴァリスII
麻生優子 P296
12/13デビュー

IDOL DATA BANK

♡IDBO14♡

新年号を飾るアイドルは、健康的美少女の本田理沙ちゃんだ！ 歌に、写真集にと活躍中の理沙ちゃんに、『新・アイドルデータバンク』は1990年もドドーンとぶちかましていくぜぇい!!

優しくされたら返してあげる❤



本 優しさは、もてる男の必須条件なのだ!

――女の子は優しい男が好きだというけど……

「もちろんよ！ とくに私にだけ優しくして欲しいな♡」

――『優し過ぎるから……』と言って男をふる女もいるよ

田

「それは言い訳に過ぎない！ 女の子がうまいだけよ。だって優し過ぎるほど別れられないって！ 私は優しくされたら、その分返してあげるしね」

――ところで、女の子が求める〝男らしさ〟ってなにっ？

「考え方がしっかりし、行動力があること。なよなよしてちゃダメ！ ビシッとしてなくっちゃね」

理 またまた出る写真集! 今度はオーストラリア

――さて『容赦(よーしゃ)なく愛して』が、テレビ朝日系の人気アニメ『おぼっちゃまくん』のエンディング・テーマとして話題だけど、あのアニメは見てる？

「おもしろいですよね～。下ネタが多いけどかわいいからいい！ あれが大人版だったら気持ち悪いけどね。それにしても、笑える」

沙

INFORMATION

理沙ちゃんのことを100倍知るための情報コーナー

《レコード》５枚目のシングル『容赦なく愛して』が11月１日に発売になったぞ。作詞＝小林よしのり、作・編曲＝佐藤準。カップリング曲は『Seventeen's Heart』。セカンドアルバムも’90年春にリリース予定。

《写真集》『でかダンク』に続く２冊目の写真集が’90年春に発売になる予定だ。

《ビデオ》12月21日にＣＢＳソニーから発売される『iDOL Vol.3』(1545円・税込)というビデオに理沙ちゃんも登場しているぞ。

《ファンクラブ》理沙ちゃんのファンクラブに入会希望の人は、〒102 千代田区六番町3-1 玉柳ビル４Ｆ ☎03-234-5878まで問い合わせてね。



◀今年も理沙をよろしくね！



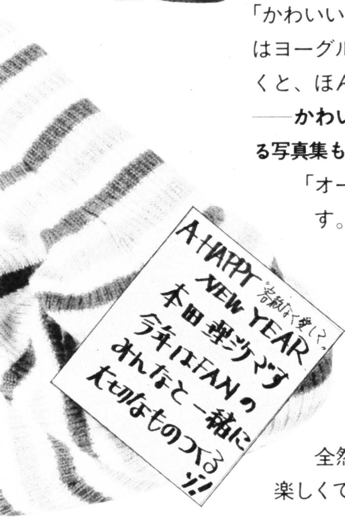
▶ＣＢＳソニーのシングルＣＤは税込800円と他よりも安い。もちろん理沙ちゃんのもね



もしも…コーナー

――なんにでも変身できるとしたら？
「透明人間になっていたずらしちゃう」
――たとえば？
「座ろうとしている人のイスを引くとか……」
――んなもん、透明人間にならんでもできるわ！……で、もしも怪力だったらど～する？
「引っ越し会社で働く！」
――おおっ！　堅実的！　さて、露天風呂にひとりつかってたら、おじさん連中がドヤドヤとやって来た！
「逃げる！　あ、でもそのときに見られちゃうか……。だったら潜って隠れる」
――だけど、おじさんは風呂が長いぞ。
「そっか。う～ん、う～ん、グゥ～…」
――寝るなって！

――茶魔語(ちゃまご)なんてどう？
「かわいいっ!!　通学中の小学生が"おはヨーグルト"なんて言ってるのを聞くと、ほんとかわいいと思っちゃう」
――かわいいといえば、来年早々に出る写真集もなかなかというウワサだね。
「オーストラリアで撮影したんです。船を３日間借りたりしてね」
――暑かったやろ？
「それが現地は秋たけなわで、日中は半袖でもいいんだけど夜は寒くって……。それにプールには落ち葉が浮いてたし。全然遊べなかったけど、撮影は楽しくできたので期待していいよ!!」

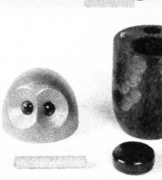


撮影／岩瀬陽一　スタイリスト／大川寿美子　ヘアメイク／下端吉範（DROP）
衣装協力／メロディースクウェアー☎03(226)0431

PRESENT

理沙ちゃんからのプレゼント

理沙ちゃんからのプレゼントは印鑑入れが１名。フタをしておくとふくろうのおきものになるぞ。サイン色紙の方は10名にプレゼント。希望者は、巻末のハガキに必要事項を記入して応募してね。〆切は'90年１月７日消印有効。





1名 印かん入れ

サイン色紙 10名

iDOL Data Bank

RISAのデータは毎度おなじみの⬇を見てチェック

IDB No.	IDB014
本名	本田こずえ(ほんだ・こずえ)
ニックネーム	とくになし
生年月日	昭和46年５月27日
星座	ふたご座
血液型	B型
出身地	大分県
サイズ	身長153cm、体重42kg、バスト83cm、ウエスト60cm、ヒップ84cm、足の大きさ22.5cm
出身校	私立高校３年在学中
趣味	今、『テトリス』にこってます
特技	なし
歌手デビューはいつ?	昭和63年７月１日
ディスコグラフィ	★シングル 『Lesson 2』 ('88. 7. 1) 『いちごがポロリ』 ('88.10.21) 『本気！(マジ)』 ('89. 3. 8) 『さそって入口ふるえて出口』 ('89. 7. 1) 『容赦なく愛して』 ('89.11. 1) ★アルバム 『ME HERスクランブル』 ('89. 4.30)
TVドラマ出演歴	『曙橋みすずや学園』('87.10～'88.3) 『花のあすか組！』('88.4～9)
CM出演歴	JR四国
どんな性格	人見知り、慣れるとうるさい。人をジーッと見る
自分の体で好きな所	まゆげ
自分の体できらいな所	手、くびれない体
好きなファッション	ハニーハウスの服
好きなスポーツ	バレーボール
好きな動物	犬
きらいな動物	きもち悪いもの
好きな音楽	BLACK
好きなアーティスト	ジョディ・ワトリー
好きな食べ物	とんこつラーメン、たらこおにぎり
好きな色	グレー
好きな絵	デザインっぽい絵
好きな場所	海
尊敬する人	両親
理想の男の子	やさしくておもしろい人
きらいな男の子	くさい子
よくみるTV	おぼっちゃまくん、サザエさん
好きな映画	フォーエバーフレンズ
旅行したい国	さむくない国
占いを信じる？	半信半疑
初恋はいつ？	保育園
いちばん大切にしている物は？	"情"のつくもの
愛読書	英会話
ライバルは誰？	自分
弾ける楽器	なし
欲しい物	ビクターの留守電
キスの経験	ある
チカンにあったことは？	あるある
結婚は何歳でしたい？	23歳
コンピューターをどう思う？	おしえてほしい

IDOL DATA BANK

新年号特別企画

―― 1990年のキミの恋愛観を占う！ ――



本田理沙の もて男 CHECK!!

本田理沙監修による、もてる男になるためのテストを執り行う！　各質問の3つの答えのうち1つを選び、後にある数字の合計点を出して判定結果を見てくれ。それによりキミの1990年の恋愛の行方が分かるというものだ。(なお、このテストは理沙ちゃんからのデータをもとに構成されている)

1 キミの誕生日に彼女がどんなプレゼントがいい？と聞いてきた。

Ⓐ「KISSが欲しい」と言う	2
Ⓑ「なんでもいい」と言う	3
Ⓒ彼女の予算内の物を要求する	1

2 家か学校でヤなことがあったらしく、彼女は泣いている……

Ⓐ黙って彼女のグチを聞いたげる	4
Ⓑ理由は聞かずハンカチを渡す	1
Ⓒ笑わせる努力をする	0

〔解説〕死んでももてねえ男は不潔野郎だ。フケがたまってたり、服が汚なかったり、プンプンにおったりするヤツなんざもってのほか。浮浪者(プータロー)にほれる女なんざいねえんだから。清潔=(イコール)好感だぞ！



3 「パソコンと私のどっちが大事？」と言われたら……

Ⓐパソコンを選ぶ	0
Ⓑ彼女を選ぶ	3
Ⓒ両方を選ぶ	1

4 キミの不潔度は？

Ⓐ部屋が散らかってるぐらい	3
Ⓑパンツをリバーシブルする	1
Ⓒくさい……	-1

5 彼女はプレゼントされるなら何がいいだろう？

Ⓐアクセサリー	4
Ⓑ置き物	3
Ⓒ花束	2

6 女の子は花をもらっても…

Ⓐ食べられないからつまらない	0
Ⓑ表面上は嬉しそうにする	2
Ⓒ心底喜ぶ！	4

7 キミの部屋は…

Ⓐ異常なほどきれい	4
Ⓑやや散らかってる程度	2
Ⓒ汚なくて、かなり散らかってる	0

8 デートしてて彼女の門限を過ぎてしまった……

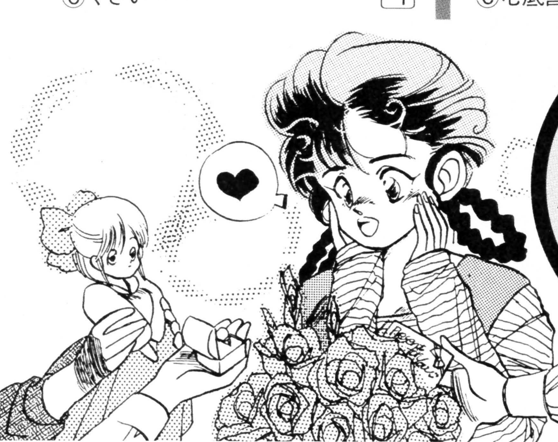
Ⓐ送ったら、さっさと帰る	1
Ⓑ責任感じてひとりで謝りに行く	2
Ⓒ彼女といっしょに謝りに行く	3

9 彼女がカメラ小僧にパンチラを撮られてしまった！

Ⓐほっとく	1
Ⓑ取り返す	3
Ⓒ金を出して買う	2

10 デート中、彼女が足を捻挫してしまった！

Ⓐ救急車を呼ぶ	1
Ⓑ「頑張って歩け！」と励ます	0
Ⓒ人目もはばからずオンブする	3



〔解説〕花をもらってイヤがる女はまずいない。部屋に飾っておくと雰囲気が変わったりして、それだけで女はウットリすることがあるのだ。プレゼントに迷ったら顔が隠れるほどの花束を買おう。



18 女の子は無口な男を……

Ⓐ寡黙な人だと思ってくれる	2
Ⓑ何考えてんのか分かんないと思う	4
Ⓒしゃべり過ぎる男よりいいと思う	1

19 女の子はいばる男に対して……

Ⓐ尊敬してついてくる	0
Ⓑ徹底してきらう	1
Ⓒ暴力ふるわなければいい	3

20 彼女を喜ばすには……

Ⓐ高価な物をプレゼントする	2
Ⓑ容姿などをほめる	4
Ⓒくすぐる	1

11 突然彼女に会いに行った。しかしニンニクくさかった……

Ⓐ耐える	3
Ⓑ帰る	1
Ⓒギョウザを食べて出直して来る	2

12 彼女が「今夜は帰りたくない」と言った……

Ⓐほんとに帰さない	1
Ⓑ「帰りなさい」と悟す	3
Ⓒいっしょに野宿する	0

13 電車に乗った……空いてる座席は一つ……キミは疲れてる……

Ⓐ彼女を座らせる	2
Ⓑ自分が座る	1
Ⓒふたりで立ち続ける	3

15 女の子が喜ぶデートって……

Ⓐ楽しいもの！	2
Ⓑスリルのあるもの！	1
Ⓒロマンチックなもの！	3

16 デートの行き先は……

Ⓐキミに任せてもらう	4
Ⓑ彼女の希望を優先する	2
Ⓒふたりで話し合う	3

17 彼女と会うときの服装は？

ⒶGパンにGジャン	0
Ⓑオシャレでバッチシ！	2
Ⓒ地味でも清潔感があるもの	3



〔解説〕女は容姿を気にする動物である。髪型を変えたとか、香水を変えたとか、何か彼女の変化を見つけたら誉めてやろう。そうすれば女は喜ぶ。



14 ほかの女の子といちゃついてるトコを彼女に見られてしまった

Ⓐ「ゴチャゴチャ言うな」と開き直る	0
Ⓑいちゃついてた子に乗り換える	-1
Ⓒひたすら謝る	3

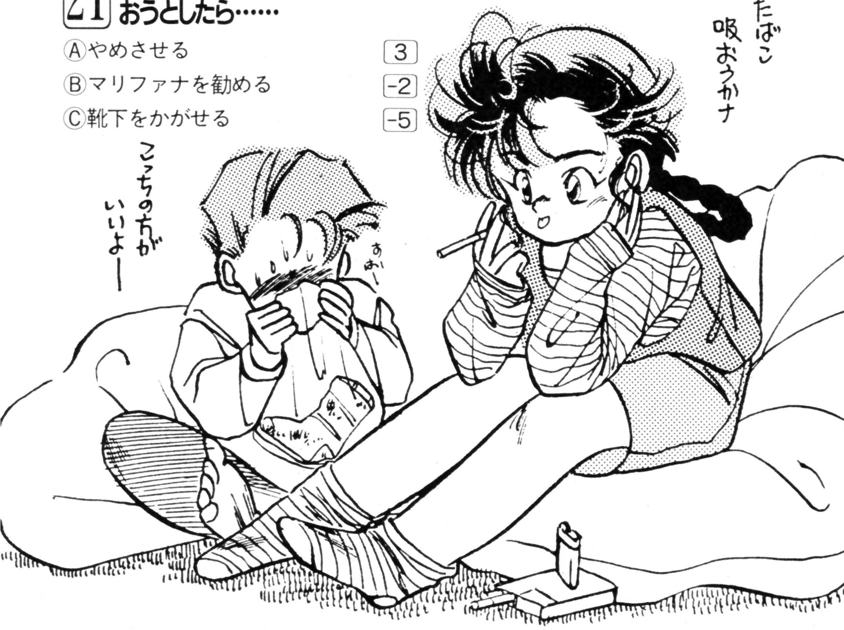
イラスト／滝沢ひかる



次のページへ

21 彼女がいたずら心でタバコを吸おうとしたら……

Ⓐやめさせる 3
Ⓑマリファナを勧める -2
Ⓒ靴下をかがせる -5

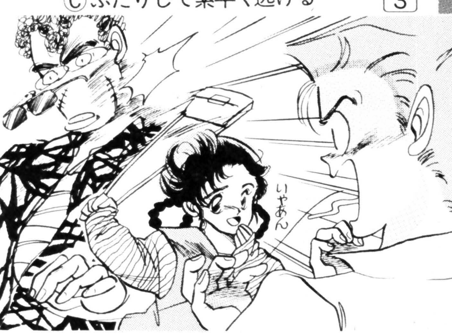


22 彼女が悩みを打ち明けてきたら？

Ⓐ「いい・悪い」をビシッと言う 4
Ⓑ黙って抱きしめる 0
Ⓒ同情しながら聞き役に徹する 1

23 彼女がうっかりヤッちゃんを殴ってしまった……

Ⓐ身をていして守る 2
Ⓑ金で決着をつける 1
Ⓒふたりして素早く逃げる 3



24 彼女に「友情と愛情、どっちが大切?」と聞かれたら……

Ⓐ友情 1
Ⓑ愛情 2
Ⓒ両方 3

25 つまんないことでケンカしちまった。どっちもどっちだ……

Ⓐ自分から謝る 2
Ⓑ彼女が謝るのを待つ 3
Ⓒソク別れる！ 0

26 キミの部屋に遊びに来た彼女がエロ本を見つけてしまった

Ⓐ「デヘデヘ」と笑う 0
Ⓑ「親父のだ」と人のせいにする 1
Ⓒ気づかないふりをする 3

27 彼女の念願だったアメリカ留学が決まった

Ⓐふたりの仲をあきらめる 0
Ⓑやめさせる 1
Ⓒ黙って見守る 4

28 彼女の靴下に穴が開いているのを見つけた！

Ⓐ「貧乏なんだね」と同情する 0
Ⓑ指を突っこんで穴を拡大する -1
Ⓒ笑いとばす 3

29 彼女の誕生日にプレゼントを渡すのを1日遅れてしまった

Ⓐ素直に詫びる 3
Ⓑ記憶喪失の真似をする 0
Ⓒ「わざとずらした」と言い訳する 4



〔解説〕贈り物は当日するのがいいんだが、「みんなが渡すときやっても感動が薄いから」と言えば許してくれる。ただし、友人の少ないもてない女には通じない。

30 結局のところ、もてる男とは？

Ⓐカッコイイ！ 2
Ⓑおもしろい話ができる 3
Ⓒエッチがうまい -1



〔解説〕女にだって夢がある。その夢の実現のために男も協力する必要がある。それで切れるというならそれだけの仲なのだ。



判定結果

さ〜て、キミはなんポイント得ることができたかな？　41ポイント以上なら問題はないが、それ未満だったら1990年もひとりひからびた生活が待ってることになる。う〜ん、やだなそんなの……。ま、判定結果を見てみんべ！

めざせ1990年のもて男!!



※これは自衛隊の宣伝ではありません。

100〜81 point

もう〜言うことなしです。あなたはもてて当然で、もしひとり身だとしたら、それは周りに女の子が少ないという特殊な環境のせいでしょう。自分から世界を開拓していけば絶対もてます。



80〜61 point



なかなかのもんじゃないですか。あなたがもててもなんの不思議もありません。あと少し何かが足りないという程度で……でもそれは努力しだいでなんとかなるものです。未来は明るいので頑張って！

60〜41 point

う〜ん、今一歩ってとこですか……。絶対もてないってことはないんですけど、絶対もてるってこともないでしょう。あとは自覚の問題ですね。自分からもてるようになろうという意志を持てば、合格点に達すると思いますよ。



40〜21 point

いけませんね〜……。あなたは女の子がキライなのですか？　男の子が好き？　それとも幼女が好き？　もっと危ないですね〜。もうちょっと、自分を真剣に見つめ直してみましょう。



20point以下



「問題外…何もいえない…」

IDOL DATA BANK

♪MELODY DATA♪

容赦(よーしゃ)なく愛して

作詞・小林よしのり/作曲、編曲・佐藤準/歌・本田理沙

```
ヨーシャナクアイシテ                    ホンダ゛ リサ
T135O5L8@13D-CD-CD-E-R8D-4CD-E-F
D-R4<BB-BB-BB-4A-1R8>D-CD-CD-E-R8
D-4CD-E-FD-R4E-D-E-D-E-D-4C1R8D-
CD-CD-E-R8D-4CD-E-FD-R4<BB-BB-B
B-4A-1R8>D-CD-CD-E-R8D-4CD-E-FD-
R4E-D-E-D-E-D-4C1R8F4.<B-B-8.>D-8.
F8G-G-FE-2R8E-4.<A-A-8.>C8.E-FFE-
D-2R8R4FFF<B-B->D-E-E-FE-2R8R4FFF
F4A1R8B-R8FR8B-R4B-4B-A-FA-B-R4B-
R8FR8B-R4A-4A-B-A-2R8B-R8FR8B-R4
B-4B-A-FA-B-R4R4B-B-B-A-FA-4A-FFE-
FG-A-2R8A-4G-F2R8F4E-D-2R4<B->D-F
G-FR8D-R8<B-4.>G-FR8D-R8<B-4.>D-1R1
$
```

お知らせ

アイドルデータバンクの情報と上のメロディデータを管理するプログラムが欲しい人は、郵便局の郵便振替用紙の通信欄に、あなたのお持ちの機種名(88mkⅡ/88SR/88VA/98(2DD) の4シリーズのいずれか)を必ず記入し、口座番号 東京9-98863、加入者名「月刊コンプティーク編集部」まで代金950円〔税込〕(送料・DISK代)を送金してください。

優しくして　楽しませて　笑わせてみて
甘えてみて　さわってみて　ささやきかけて
寂しくして　ひたむきして　かげりを見せて
インテリして　哲学して　ケムにまいてね

わがままを　言うけど　ほどほどがいやなの
目一杯の魅力で　揺さぶって

でもね　ときめくこと　まだね　ないのよ
けどね　ときめかせて　よーしゃなく優しくしてみて

つれなくして　おこってみて　背中を向けて
せつなくして　無視してみて　口をきかないで

ほかの子と　たまには　あやうく　見せつけて
キスまでなら　いいから　ドラマして

ただね　夢中になる　恋が　したいの
もっと　ときめかせて　よーしゃなく　微妙に愛して
つよく　つらく　あまく　激しく

だから
でもね　ときめくこと　まだね　ないのよ
けどね　ときめかせてよ　よーしゃなく　激しく愛して
つよく　つらく　あまくぜいたく　すぎるほど



日本テレネットイメージガール　ヴァリスII

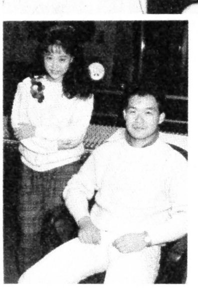
麻生優子 12/13 東芝EMIからデビュー

コンプの読者にはもうおなじみ、麻生優子ちゃんが12月13日に東芝EMIから『マイ・シュガー・ベイビー』(アルバトロスⅡ主題歌) で待望の歌手デビューをすることになったのだ。ということで今回は優子ちゃんにデビューの話や感想を聞いてきたぞ。



◀これからもよろしくね!





▲演劇をやってたおかげで発声は抜群! レコーディングはスムーズに進んだそうだ。

◀レコーディングディレクターの前田さんはとってもカッコイイ人。優子ちゃん曰く「頼もしいです」というぐらいなのだ

みなさんこんにちわ。麻生優子です。グランプリに決まったことだけでも夢みたいだったのに、歌手デビューまでできて……これもヴァリスを支えてくれているファンの皆さんのおかげです。レコーディングはそれほど緊張しませんでしたけど、とにかく初めてのことだらけで、あっという間に終っちゃいました。『マイ・シュガー・ベイビー』はとってもいい曲なので、もしレコード屋さんでCDをみかけたら、ぜひ聴いて見てください。それと、今までにたくさんのファンレターを頂きました。少しずつお返事を書いてますので、もう少し待っていてくださいね。これからも優子を応援してくださいね♡

GAME KIDS



▶限定3000部だから早めに手に入れよう

優子ちゃんの水着姿もバッチリあるぞ!

12月号のひろばのコーナーでも紹介したビデオ『GAME KIDS』(3980円・送料無料)。優子ちゃんの情報が満載のこのビデオは通販のみでしか手に入らないのだ。☎03-266-1161へ。



▼プールは久々なんだって



撮影/江尻宏明

ひろばのコーナー



TABLE OF CONTENTS

ADMISSION FREE



READERS' TALK GRAPHIC GUERRILLA



あけましておめでとう！　今年もみんなからの楽しいイラスト及びおたより、待ってます。よろしく頼んだよ！

＊今月のひろコ賞＊

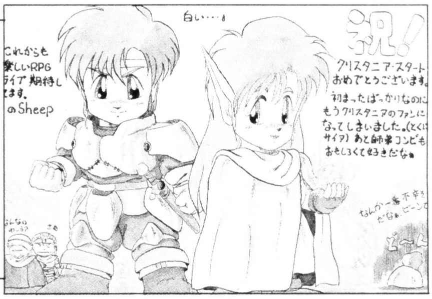


◀北海道　祠堂真裕ちゃん

'90年代初のひろコ賞は常連組の祠堂の真裕ちゃんに決定しました。受験生だそうですが、しっかりやってください。ひろコは盗まれた自転車がまだ戻りません！

▶長野県
ひつじクン

これからも『クリスタニア』を応援してね。ひろコはビーンは成長株だと思うよ





◀埼玉県
輝橋竜史クン

ひろコはダンジョンの中が好き。私って性格が意外と暗いんですね。関係ないけど、この間ディズニーランドへ行ったら、ダンジョンがいっぱいありましたよ。おもしろかった

from READERS
どじ話

R 俺の友人Mは、この間、ワンレンの女を見つけてナンパしようとした。まず顔を確かめようと言って「バカ」と幼稚な方法で声をかけた。

すると、そのワンレンはつかつかとMに歩み寄り、一発ぶん殴った。そのワンレンはバンド野郎であった。みなさん、バンド野郎とワンレン女は後ろから見ると区別がつかないので気をつけましょう。　茨城県　中村哲也

H まあ服装で気づくと思うんですけどね。

R ボクの友人が電車の中で、両手で本を読んでいたのに、「この人、痴漢です！」と言われていた。彼には手が3本あるというのか？
埼玉県　宮川真知

H そういうツイてない人っているものです。

R ウチの学校のU先生は、『サーク』にどっぷりハマッていた。んで、ある日、「ツマっちゃった」と言うのでコンプティークの付録をあげたら喜んでいた。そして数日後、落ちこんでいるU先生に、「どうしたんスか？」と聞いたら、「ロードとセーブのコマンドをまちがえてデータを消してしまった」とおっしゃった。私は「かわいそー」と思った。　兵庫県　冨井唯弘

H ぬか喜びは危険です。でもロードとセーブをまちがえるなんて。

R この間、ボクのディスプレイを雨もり水が直撃し、さらにネコがおしっこをひっかけ作動しなくなった。しかし、1カ月後、ふとスイッチを入れてみると、なんと直っていた。

友人に話すと、「水分が蒸発したからじゃねーのか」と言った。
大分県　多田真樹

H 超魔術かもしれません。それにしてもよかったね。





◀愛媛県　中立系精霊魔術師シルククン　キミのが一番最初の年賀状です。
手描きの年賀状ってうれしいね。ひろコも出さなくちゃ



▼神奈川県
零紀さむすクン　本名がまちがっていたとは大変申し訳ありませんでした

▲埼玉県
槻島たかやクン
今年もおもしろいゲームが出るといいね。時間とマネーの問題は深刻ですね……

◀兵庫県
高島大クン
『ロボクラッシュ』の第1次予選突破だけでもたいしたものです！
次回はもっとがんばって優勝をめざすんだ！





▼愛媛県
しろいわこおじクン
初投稿初掲載おめでとう。
常連めざしてがんばって！

▼大阪府　千里太郎クン
大学祭はどうでしたか？
その時の写真などあったら今度見せて！

▲北海道　神崎あやちゃん
ミドリフグはひろコはまだ見たことがありません。食用なの？







◀徳島県
ますぢん
女の子のウエストが細い！　いいな



▶神奈川県　まるとクン　クリスマスにはいいことあったかな？

キミのまわりのジャンキーなやつ

R 椎茸を生のままかじるのはなかなかイケます。歯を磨いた後まで口の中に香ばしさが残り、なんともいえない味わいがあります。

埼玉県　田中利幸

H パンににんにくを塗って食べると、味がいつまでも残るのですずーっと前に食べたにもかかわらず、つい今しがた食べたような錯覚を起こすそうです。貧乏時にどうぞ。

R そう、それは夜8時頃、うす暗い友だちの家の一間で、彼とふたりでテーブルトークをしている時のことだった。ちょうどボクたちは山場を迎えようとしていた。その時、部屋の向こうでなにやら物音がする。そしてドスンというすごい音。この家にはボクたちふたりしかいないはずなのに。

それは、友だちのママが予定より早く帰宅し、茶の間にはいるところでつまずいてころんだのだった。でも、ボクはものすごくこわかった。フンイキとはおそろしい。

福岡県　本田宏治

H わかる。でもゲームが盛りあがったね。

R 昨日、友人と一緒に電車に乗った。わずか7分間乗っていただけなのにすごいものを見た。なんとおじいさんが、トイレのドアを開けたまま用を足していたのだ。その後、座席についていると、トイレの方から来た女の人の顔が赤くなっていた。

静岡県　佐藤真光

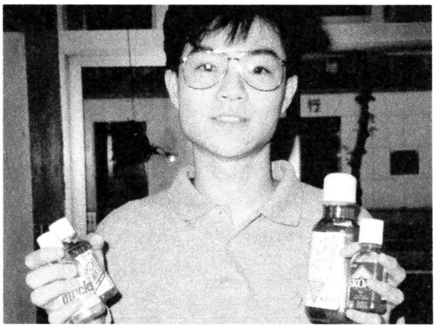
H ほんとーにすごいものを見ましたね。トイレつきの電車は最近乗らないのですが、今度、乗ってみようかな。

超感覚比較文化論



'90年を迎えて、このコーナーもいよいよこ難しい問題にとり組むぞ。なんと今月は、「現代化学文明」VS「おばあちゃんの知恵袋」だ!! 比べるモノはうがい薬。さて～!?

化学うがい薬 VS ナスビの黒焼き



▲モンダミン、スコール、クィックス、リステリン、オン・エアetc…。はちみつ色、メロンジュース色など、化学の力は美しい色を作りあげるのね、うん。

口の中に入れてサッとうがいをするだけで、口臭から食べ物のカスから何から何まで取り除いてくれちゃいます。

ナスビの黒焼きは古代から伝わっている口内消毒法で、歯ぐきの健康やシソーノーローにも効くんだよん。不思議だろー。



▲出た!! これが日本古来からの「おばあちゃんの知恵袋」だ。おばあちゃんの乙女時代をホーフツとさせるほのぼのとした手作り薬だが、めんどくさい

〈研究内容〉

①値段はいくらになるか。②やり方の手間は。③どういう根拠で口臭予防に効くのであろうか。④使用法を間違うとカラダに毒ということはあるのかな。⑤具体的な味。⑥どういう人が、どういうときに使えばいいのだろうか。⑦うがい薬として以外の、楽しい利用法はあるのか。⑧ファッション性は。⑨効果のほどを%で示すと……。

以上、9つの角度から双方を研究してみました。深いものがあります。

現代化学文明

①小さいボトル200～250円、大きいもので800円。安い!! ②溶液を水で薄めるだけ。手軽で簡単です ③口の中のペーハーをととのえてバイキンが育ちにくくする。④別にないけど飲むヤツはいない。大量に飲んでも死にはしないが、身体には悪い。⑤甘くて、子供用シロップのよう。やや気持ち悪いものもある。⑥デートの前にでも使えばいーじゃん。⑦ジュースと言って人に飲まして、吐かせる。⑧合格。カバンに入れてても違和感なし。⑨75%。もちが悪い。

おばあちゃんの知恵袋

①ナスビは八百屋、コンビニで約40円ぐらい。②ナスビ１～２個の皮をむいて、あみの上で焼きまくる。約20～30分。③口臭はストレスからくるため、精神安定をはかる。④ない。ナスビは元々食べ物よ。⑤こげくさいのみでマズイことこの上なし。⑥ストレスを抱えた神経質な人で、おまけに医学を信じてない変わった人。⑦皮以外の部分を食べる。⑧皆無である。「オレ、ナスビの黒焼き食ったんだ～」と人に言うのも恥ずかしい。⑨60%ぐらい。よくわかんない…。

口臭予防のうがい薬はお店に行くと５種類も売っています。どれもこれもキレイで簡単そーで、つい手にとってしまうけども、半面、「おまえらそんなに口の中がクサイのかよ――っ!!」と心の中でつぶやいてしまうのも、また事実です。なにしろサンチェーン高田馬場店のお兄さんに聞いたところ、買っていくのはほとんどが「学校に行く途中の男子高校生、夜中の浪人生っぽい男の子」なんだそーである。女子じゃなくて男子……へんなの。気のまわしすぎですね。最近の男子は。

難点は、うがいをしても30分後ぐらいにはサッパリ感が消えてしまうこと。そうするとまたうがいしなきゃ、という気分になって、うがい薬が手放せなくなる。売れるハズだね。

だいたいにおいて古典的な方法は、根拠はよくわからないがなんとなくマトを得ている、というものが多いんだよね。スイカと天プラの食べあわせが悪いとか、眠れないときは数を数えると99までには眠れるとか……。この「ナスビの黒焼き口臭予防」も、なんとなくアヤシイけど効くには効くみたい。なんといっても表面だけを覆いかくすうがい薬と違って、「ストレスからくる口臭をなくす」という、「臭いモノは元から断たなきゃダメ」的発想が本物っぽい。それに、やり方がめんどうな分だけ、やったあとに「やったぜ!!」という充実感があるのもいいじゃないか、若人よ!! おばあちゃんの知恵をバカにしてはいけないぞ!! でもホントに効くのかなあ。

寸評



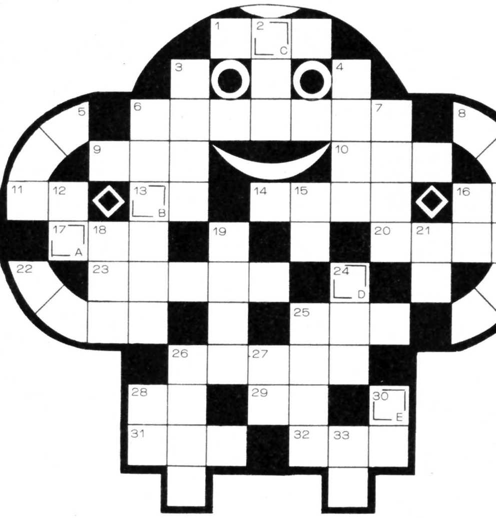
小田嶋 隆

インドでは、体臭をより強烈にすることによって口臭を消している。また、フランスでは、超クサいブルーチーズの匂いで口臭を消している。また、ポーランドでは、口臭を消すために息を止めて死ぬ人が年間に2000人も出るという。

日本のやり方はまだまだ甘い！

CROSSWORD PUZZLE

パズルを解いてA~Eの順に並べると、お正月、みんなが楽しみにしているものが浮かんでくるぞ！ わかった人はハガキに書いて編集部まで送れ！ 正解者の中から抽選で5名にTシャツをプレゼント。



●タテのキー

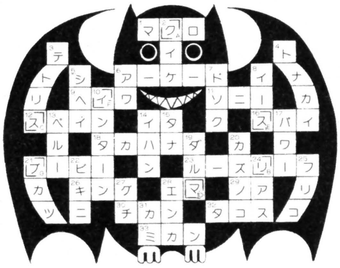
2 12月のこと
3 お正月に門の前を飾る
4 ブルーマウンテン、モカ……
5 人気ＲＰＧワンダラーズ フロム ○○○
6 スパゲティ○○○○○○
7 彼女いい○○○○しているネ
8 Ⅲも人気のＴ＆ＥソフトのＲＰＧ
12 上杉謙信が武田信玄に贈ったもの
15 レインボー
16 栗の実を包んでいる
18 お酒を入れてあたためる
19 これをよく見比べて商品を買おう
21 ○○の上にも３年
22 MSX2版も発売されたBPSのゲーム
24 ルンルン彼女と学校でフォーク○○○
25 バットマンはどんな動物のカッコする？
26 電灯が発明される前の照明のひとつ
27 ピラミッドは王家の○○
28 風邪で○○を痛めた
30 弓矢でねらうもの
33 初夢にみると縁起がいい山

●ヨコのキー

1 サンフランシスコの市民を震えあがらせた
6 英語で中学校のこと
9 主題歌は○○○ソング
10 お尻のこと
11 「江戸ッ子だってネェ、○○食いネェ」
13 中央の厚い○○レンズ
14 彼は○○○○なアイデアを持っている
16 水道のない時代はこれで水を汲んだ
17 お正月に飲む酒
20 タバコの○○○○は灰皿に
23 武力による政権奪取
25 小数点の○○○以下は切り捨て
26 丸太で作った家
28 頭の中にある
29 ○○がネギをしょって来た
31 教室では○○○厳禁
32 スキーヤーを上方へ運ぶ

先月号の解答

A	B	C	D	E	F	G
ク	リ	ス	マ	ス	イ	ブ



INFORMATION

『ガルフォース』の攻撃開始！

人気キャラクターデザイナー園田健一の三部作の第一弾『ガルフォース 地球章Ｉ』のＣＤはすでに聴いただろうか？ 続いて12月15日にはビデオが、25日にはＬＤが発売される。これを記念してテレカを５名、キイホルダーを20名にプレゼント！ 商品のお問い合わせはポリドール㈱(03)780-8608。



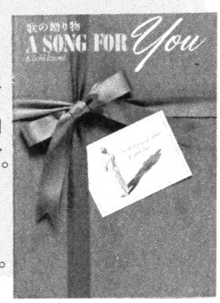
ＴＶでも観れるパトレイバー！

10月より日本テレビ系で放映も開始された大人気アニメ『機動警察パトレイバー』のオリジナルテレカを３名にプレゼント！ イラストは今をトキメク高田明美。KISS ME QUICKの歌うエンディング・テーマ『MIDNIGHT BLUE』もヒット中！ ●☎(03)234-5710。バップ。



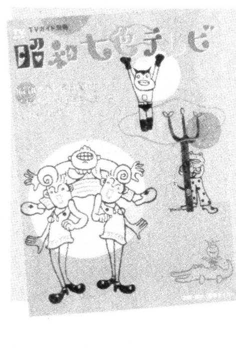
クリスマスの必勝をかけた贈りもの

『A SONG FOR YOU』(立風書房)はプレゼントに最適なソングブック。選曲はすべてラブソング。そのままカードにも使えるぞ。●☎(03)989-0111。



テレビっ子のバイブルかも？

テレビの歴史33年のすべてがつまった本、『昭和七色テレビ』(ＴＶガイド別冊)が出た。ＴＶっ子にはこたえられない１冊。●☎(03)542-7041。



●プレゼントの応募方法は305ページ。

EXCITING LIBRARY
★BOOKS REVIEw



イラスト／中村 亮

ライトニング



D. R. クーンツ著

孤児院で育った美少女ローラ・シェーンは20歳代半ばで才能を開花させ、作家としてデビュー。その後はトントン拍子に流行作家への道を歩んでいた。彼女の守り神は閃光。危機にぶつかった時、必ず空に閃光が走り、ひとりの男が彼女を救ってくれるのだが……。

文春文庫
660円（税込）

少年　傑作集第2巻



光文社文庫編

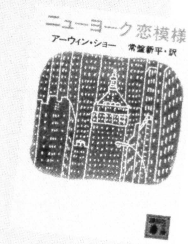
昭和20年代の少年たちはこの『少年』を読んで大きくなった。キミたちのお父さんの世代でしょうか。『鉄腕アトム』や『鉄人28号』はこの頃生まれ今日に至っているのだ。巻頭には恐竜図鑑、巻末にはプロ野球名鑑と豪華幕の内弁当型の構成。日本の歴史を知ろう。

光文社文庫
820円（税込）

ニューヨーク恋模様

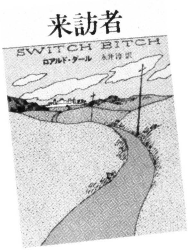
アーウィン・ショー著

アーウィン・ショーの書くニューヨークは、ダウンタウンでもブロンクスでもなくミッドタウン以北である。男たちは仕事も遊びも真剣で女たちはいくつになっても美しく、まるで30年代から時が流れてないみたいに下世話な話も上品に、こなしてしまうのだ。



講談社文庫
430円（税込）

来訪者



R. ダール著

不気味なストーリーをゴージャスな魔法で味つけしたようなダールの短篇集だ。

ゾクゾクするスリリングな展開。それにふさわしいスリリングな結末。おなじみ漁色家で快楽主義者でオタクのオズワルド叔父さんの逸話が2つもはいったこれこそ宝石箱のような1冊。

ハヤカワ文庫
380円（税込）

幻夢年代記



安田均著

いよいよ'90年代到来！　ここでコンピューター・ゲーム評論の草分け的存在の安田均氏が、懐しの'80年代をふり返り、今まで世間をにぎわせたゲームたちをとりあげ分析、考察した記録をまとめた。'80年代、時代はゲームと共にあったのだ。

(株)ビジネス・アスキー
1800円（税込）

ファミリービジネス

V. パトリック著

言い伝えによれば、祖父と孫息子は自然な同盟者なんだそうである。マンハッタンに住むマクマレン一家に先祖代々伝わる商売は"犯罪"だった。子供の誕生を機に堅気になったヴィトーだったが、その息子と祖父に口説かれて三代揃っての大仕事に乗り出した。



扶桑社文庫
580円（税込）

先江進文庫㉛

大統領の情事



◀アーヴィング・ウォーレス著
光文社文庫　580円(税込)

このところ読書スランプにはまっている。作者の描く世界の中へと入ってゆけず、作者の筆がなぞる"文章づら"だけが目に映る。その原因はなんとディーン・R・クーンツにあるのだ。あまりにもいっぺんに彼の作品が邦訳されたために、彼の大ファンであった私としては、クーンツの食い過ぎで中毒を起こしたらしい。すなわち、文章術のうまいクーンツ＝おもしろいだけの小説＝読んでもあとに何も残らない小説、という等式が成り立つのだ。今日実は私は読みかけの『ライトニング』を駅のゴミ箱に捨てて、クーンツと訣別した。

読む小説の大半がギブアップとなる中で、さすがアーヴィング・ウォーレスだけは私を一気読みさせた。彼の作品としてはロマンス小説味でマイルドではあるが、２つの国の大統領が愛人関係となってしまうという、国際的波紋を起こしかねない危険なラブアフェアが、話の軸となる。

南シナ海に浮かぶ島国ランパンの若く美しい未亡人大統領が、国の経済の活性化に巨額のローンを求めて訪米する。ランパンに広大な空軍基地を防衛政策の一環として必要としているアメリカ大統領は、ホワイトハウスで初めて会った瞬間、ランパン大統領に魅了されてしまう。

彼女に好意を持ったアメリカ大統領は、予定していたよりはるかに巨額のローンを認めてしまう、などというところは読んでいて歯がゆい甘さを感じさせるのだが、表ではロマンス色のレースのカーテンを張りながら、その裏では国際的陰謀を進行させるという、さすがサペンス盛り上げの名手ウォーレス。大統領だった夫が暗殺されたために、夫を継いだ美人大統領。元大統領の暗殺を演出したのはアメリカのＣＩＡと、ランパンの右翼勢力の軍最高司令官の一派であった。などなど、話を色とりどりのウォーレス味にミックスさせながら、最後は結ばれぬ運命にあるはずの２国の大統領同士が、永遠の愛を契りあうという甘いエンディングにゴールインさせる。

しかしながら、毎度のことながらウォーレスさん、かなりの濡れ場を描写サービスしたり、エンタテインメント要素をふんだんに盛り込みつつも、読んだあとに読みごたえを残すところは、クーンツとは違う。

とにかく、1990年初頭はこれしかない！　ぜひ読んでみよう！

なるには　シリーズ

漫画家になるには

若林健次さんの巻



わかばやしけんじ・誰でも知ってる売れっ子漫画家。2年前のデータでは趣味は合コンだったけど今は野球、潜水等の運動という健康指向に移行したみたい

現在の日本において漫画家という商売は昔ほどなるのに難かしい職業ではなくなってきている。その理由として需要量の超増大と読者要求の細分化が考えられる。読者は年々、強烈にワガママになってきている。使い捨てることに罪悪感を持たない消費社会の申し子だ。今までは物資を使い捨ててきたのがこれからは人材をバシバシ使い捨てていくだろう。

今から漫画家を目指す人は描く技術を身につけるよりも、飽きられた時、瞬時に違う社会に順応できるような柔軟な神経を養うことを心掛けた方が賢明だろう。

●現在のポジション
キャリア3年。もはや「僕は新人だから」と言って甘えていられない厳しい状況。
●どうやってチャンスをつかんだか
編集部とのコネをつかまえたらしょっちゅう入りびたってコビを売りまくった！
●今の仕事のオイシイところ
いろんな才能の持ち主と出会える機会が多い。ミュージシャンは結構漫画好き！
●仕事がイヤになるとき
どうしても時間が押し迫って妥協しなくちゃならない時。でもこれも慣れる。
●夢は？
より少ない仕事量、より大きな収入。もて余すほどの時間に包まれた豊かな生活。

●求人情報●

キミもあなたもみんなでお互いの明日の幸せのために合コンをしませんか、もちろん募集してるのは♀のみ!!　まちがっても男の子は応募してこないでおくれよ。僕哀しいから。今僕が所属してるチームは講談社編集チームと新進漫画家チームだ!!　興味を持ったあなた１発応募してみたらどうだい!?　幸せな夜が待ってることはウ・ケ・ア・イ・さ。

大江戸裏ワールド

中野豪



文庫と私　小田嶋隆さんの巻



おだじまたかし　エッセイスト兼入門オタク。辛口のエッセイがバカ受け中。好物はお茶。本誌の「超感覚比較文化論」の丸ガコミの笑顔で女性ファンも急増中。

野球のバッターの場合、ホームランコースからボールひとつ外れたところに空振りのポイントがあるという話を聞いたことがある。本当かもしれない。嘘かもしれない。が、一番好きなものは、いつでも大嫌いなもののすぐ隣にあるというのは本当だと思う。私の場合、フィッツジェラルドがそうだ。私は、この鼻持ちならない小説家にまつわるほとんどすべてのことが嫌いなのだが、『華麗なるギャツビー』だけは、どうにも好きだ。

まず私は、フィッツジェラルドその人が嫌いだ。取ってつけたような虚無感、不潔な感傷、空疎な気取り、自我肥大、どこをとってもこの人には好ましく思えるところがひとつもない。フィッツジェラルドのファンだという人たちも大嫌いだ。翻訳している作家も嫌いだ。「ジャズエイジ」だかの伝説にも虫酸が走るし、女房のゼルダも一番嫌いなタイプの女だ。たぶん二人きりになったら首を締めたくなるだろう。

しかし、にもかかわらず、『ギャツビー』は完璧な作品だと思う。私は、この小説を５回以上は読んだ。

たぶん、好きには２種類ある。ひとつは「だからこそ好きだ」という平凡な好きで、もうひとつは「にもかかわらず好き」というヤツだ。で、もちろん後者の好きのほうが、好きの度合いが深いことは言うまでもない。

ところで、これは女についての話ではないので、そのへんのところは、ひとつ誤解のないように。



◀『華麗なるギャツビー』F・S・フィッツジェラルド著 角川文庫350円（税込）

オタクのお宅



今月のオタク

さて、1990年のトップバッターのオタクは、初のプロレスオタク。プロレスにつくオタクがいたとは！　オタク探求の奥は深い。我我はまだほんの入口に到達しただけなのでしょうか……。



広瀬　充さん

▲1963年生まれの26歳。東京都国立市出身。職業は編集プロダクション勤務。自らをオタクと名のるさわやかオタクである



▲去年の夏、ＵＷＦビデオ上映会で入手した栄光の時計。広瀬さんの宝物だ！

六畳一間にカミさんと２人で暮らす広瀬充氏。その限られたスペースの壁に前田日明のポスターがデーン！

「俺がオタクになった訳は、やっぱり一番最初に見た本が絵本じゃなくて、怪獣図鑑だったことでしょうね。２歳か３歳頃、あれをひたすら読んでもらいましてね。最初に覚えた漢字が、星人・身長・体重・出身地ですから(笑)」

ほんの些細(ささい)な幼児体験が、広瀬氏を、オタク道へひきずりこんでしまったのだ。その後、鉄道マニア、ＢＣＬのベリ・カード集めを経て、今日に至る。

「昭和44年に猪木がワールド・リーグで初優勝したんですよ。その時に卍固めを初公開しましてね。当時６歳だった俺は『おースゴイッ！』とか思ったわけですよ」。

当然、当時の広瀬さんの尊敬する人物は“猪木”。そうやってプロレス・ファンにありがちな若気のいたりを繰り返していたんだそうである。

「猪木の本で『燃えよ闘魂』ってスゴイ本がありましてね、“こじきでもいい､世界一のこじきになってやる”とか“男は死ぬまで夢を追い続けなければいけない”というありがたいお言葉が書いてあるわけですよ。当時、それを読んでね、“猪木 is Great！　猪木 is My God！”みたいなね。もう､燃えちゃってましたね(笑)」。

と、多感な（？）少年期をプロレス一筋に過ごした広瀬氏は、やがてオタクの本道、自らの悟りを開いていくのである。

「プロレスってある種フィクションなんですよ。空手や柔道でテーマ・ソング流してスモークたいて登場したりしないでしょ。だからね、馬場なんてのはオブジェなんですよ。能とか狂言のように舞を楽しむものなんですよ」。



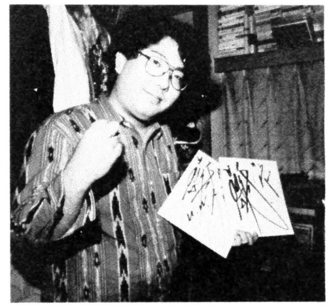
▲かぶりつきの席で前田らレスラーを激写するのはカミさんの役目だ。イキゴミが違うのだ



◀少年漫画を地で行くようなかわいいヤツ、前田がわかる名著だ



▲『週刊プロレス』は創刊号から。今では絶版､プレミアつきのものもある

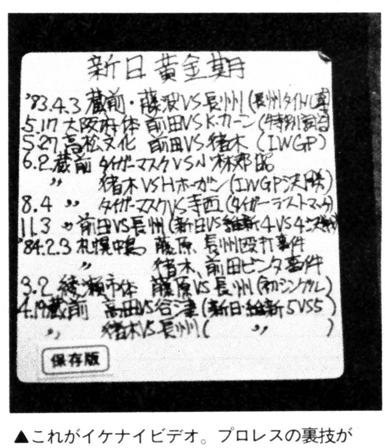


▲前田日明の直筆サインは、広瀬夫妻にとってのバイブル、十字架みたいなものか？

馬場がオブジェとは…。やはりシロウトの私たちには考えつかないことである。これぞオタクのみ知り得る真理か。

「やっぱり面白いのは、短い歴史の中で、繁栄・離合集散・衰退なんてのが凝縮されて起こってるのを見ること。つまり裏側を見るのが楽しくって仕方ないですね。あと、やっちゃいけないことをやっちゃったのを見た瞬間。これを見分けるのこそオタク道ですよ」と自らオタク道を語る広瀬氏。

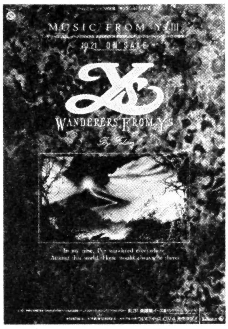
「去年のＵＷＦビデオ上映会のプレゼントの抽選でボクが１等で時計、カミさんが２等で前田日明の公開スパーリングの券を当てたんですよ。私たちと前田との間には何かあるのかも……」。オタク道はどこまでも思いこみと誇大妄想によって切り開かれてゆくのであった……。



▲これがイケナイビデオ。プロレスの裏技がつまってる。それにしてもこのメモ書き！

PRESENT

続々発売！『ワンダラーズ・フロム・イース』



キングレコードより、日本ファルコムの人気ゲーム『ワンダラーズ・フロム・イース』関連商品がどんどん発売中。

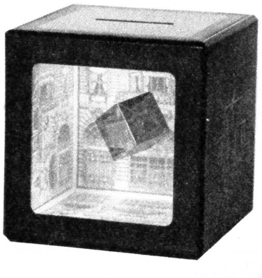
ゲームサントラ全曲集、楽譜集、オリジナル・ビデオ・アニメ etc…。それらの情報満載のポスターを10名にプレゼント！

★応募方法

プレゼントの当選者は、本誌のとじこみハガキのアンケートに答えてくれた人の中から抽選で決定します。

しめきりは、'90年1月7日。どしどし応募してね。

お金が消えちゃう貯金箱



手品グッズの開発及び販売でおなじみのテンヨーで今一番人気の貯金箱『アートバンク』を4名にプレゼント！　お金を入れると、お金が消えちゃう、不思議なもの。選ばれた人だけが鍵を開けることができるってわけだ。



上映開始日に○印をつけろ！

角川映画が総力を結集して臨む時代劇映画『天と地と』(6月公開予定）の1990年版カレンダーを10名に。

365日、『ドラクエ』記念日だ！



アニメ放映も始まり（フジTV系、土曜7:30～)、ますます活気づいた『ドラゴンクエスト』の1990年版アニメカレンダーを2名様にあげよう。エニックス提供。



11月号プレゼント当選者



★『宇宙英雄物語』CD

京都府	西村武雄	石川県	飯村太造
和歌山県	佐藤正樹	熊本県	坂本幸隆
山口県	永井一雄		

★『スーパー大戦略』ゲーム

静岡県	嶋田瑞希	北海道	織川拓也
千葉県	安達　創	秋田県	青木元男
山梨県	宮沢竜太		

★『スタジアムトライアル』テレカ

千葉県	深澤　威	山梨県	山丸隆司
埼玉県	北島智裕	愛知県	松山　賢
滋賀県	中山和也	香川県	野沢浩志
静岡県	樋渡英明	広島県	原　健治
北海道	相馬和昌	大阪府	山田　孝

★『サイレントメビウス』ワッペン

埼玉県	山上昌彦	兵庫県	横山朋大
宮崎県	田上　透	長崎県	山田智仁
熊本県	川上　新		

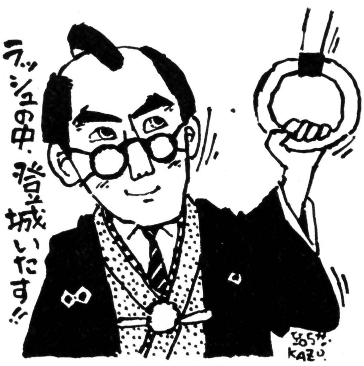
番外情報！

12月7日～1月20日、大阪の駸々堂書店京橋店において『第4回ファンタジー&RPGフェア』開催！　前回よりスペース、品揃えともにグレードアップ！　さらに楽しいイベントになったぞ。ボードゲーム、カードゲーム、メタルフィギュアが勢揃い。コンプティークなどのバックナンバー、『ロードス島戦記』関連書籍、コンプコミックス、クロちゃん本など、一気に手にはいる。冬休みの思い出にもなります。

●☎(06)353-3209。駸々堂京橋店。

★雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

大江戸情報網



名前が載れば〝大吉〟よりズーと御利益がある大江戸だョ。裏ワザやゲーム・レポートだけでなく、イラストや大ボケ話も募集してるぞ。さあ皆の衆、1990年の運だめしでぃ〜！ おみくじがわりにドンドン投稿してちょうだい!!

たくさんの応募のなかから選ばれた、〝新町人〟のみなさん、おめでとう。ボツに泣いた者たちは、〝運を憎んで評定衆を憎まず〟再度挑戦するんだョ。では、各コーナーの活躍者を紹介だ！

公布

左の者、特別賞

横田もなみ〈北海道〉
佐藤　重行〈福岡県〉

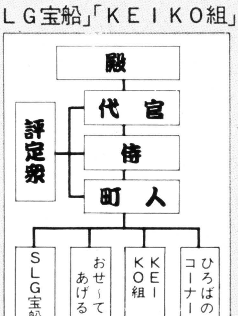
左の者、町人とする

石村美輪子〈北海道〉
蓮　正史〈埼玉県〉
河西　純一〈東京都〉
大井　昌〈神奈川県〉
風間　啓介〈新潟県〉
角野　恵子〈兵庫県〉
八田　達〈香川県〉

「ＳＬＧ宝船」からは１名。10月号で〝町人〟になった福岡県の佐藤重行くんが『水滸伝』の似顔絵付きレポートで〝侍〟に挑戦！　しかし昇進ならず！　かなりの力作なんだけど〝出世作〟とまではいかなかったネ。今回は特別賞でガマンしてちょうだい。「おせ〜てあげる」から６名。神奈川県の大井昌くんは、『銀河英雄伝説』の自動モードを発見して〝町人〟に採用！〝出世の道〟をドンドン進むといいネ。「ＫＥＩＫＯ組」と「ひろばのコーナー」から、イラスト優秀者が２名だョ。３度目の登場となった、北海道の横田もなみさんには、〝昇格〟の声もかかったけど、今回は見送り。投稿イラストは全体のレベルが高いので、評定衆の審査もかなりキビシーようだ。残念！　けど、彼女は〝イラスト侍・第１号〟の最有力候補!!　特別賞を贈るから、これからもがんばってね♡

◎大江戸身分制度

大江戸情報網は、情報の提供者たちによる出世競争。「おせ〜てあげる」「ＳＬＧ宝船」「ＫＥＩＫＯ組」「ひろばのコーナー」での採用者たちには、その貢献度により〝町人〟〝侍〟〝代官〟の身分が与えられるんだ。１年間で、もっとも評価の高かった者には、〝殿〟の称号が与えられるぜ。



これらの審査は、お茶の水教授、ＫＥＩＫＯちゃん、ひろコちゃんからなる〝評定衆〟によって行われる。賞品は下の４点、〝殿〟にはさらに豪華な賞品が待ってるぞ。みんなよろしく！

代官　ソニーウォークマン
侍　ロゴ入りシステム手帳
町人　ロゴ入り筆ペン　オリジナルメモ帳
特別賞　オリジナル手ぬぐい



●特別モニター

岡引募集

大江戸では、影の情報部員〝岡引〟を募集中。ドンドン応募してくれ！　ところで、突然ですが懺悔をします。兵庫県の高島大くん、埼玉県の中山正憲くん、ゴメンナサイ。住所不明で、まだ賞品を送ってません。連絡ください。ほかにも、「賞品まだかー」という人がいたら、「大江戸目安箱」までハガキをください。



本邦初訳！幻の書、遂に全貌を現わす!!
FAR EAST OF EDEN
ZIRIA
FAR EAST OF EDEN
天外魔境
• ZIRIA •
大門教の陰謀とは!?
捕われの月の女神とは!?
自来也の摩訶不思議　大冒険
P・H・チャダ原作
あだちひろし＆レッドカンパニー 編訳
角川スニーカー文庫版
絶賛発売中!!
角川文庫
あの、大興奮ゲームのオリジナルがこれだっ!!
コンプコミックス
ストライダー飛竜
和田たつみ
脚本 柴哲朗／原案（株）カプコン
B6判　490円（税込）
好評発売中
角川書店


クリスマス、コンプからの贈り物。
第2弾
コンプコミックス
宇☆英雄物語2
伊東岳彦先生、
恐怖の大幅加筆敢行!!
こ、これは、燃える! 燃える! 燃える!
燃える! 燃える! 燃える!
伊東岳彦
12月25日発売!!
おめでたく
第1弾
コンプコミックス 中津賢也傑作集
てっぺー参上
珠玉の名作、5作を収録。うほ、うほほと笑ってください。「てっぺー参上」「源平討魔伝」「愛と哀しみの雀士」「マンボ」「ハイランダー悪魔の雀士」「SNOW WHITE 疾風怒濤」
中津賢也
12月5日発売!!
大騒ぎで
角川書店

COMP COMICS		
宇宙英雄物語①	伊東岳彦	定価490円
1･2･3でキメてあげる①②	大宮直依	定価 各490円
ちぇりーげいる金①	中津賢也	定価490円
刑事剣士Xカリバー①	藤原昌幸	定価490円
ラプラスの魔 原作 安田 均	comic MEIMU	定価490円
ヤンキー①	山本よしふみ	定価490円

いまが旬(しゅん)

コンプコミックス　コンプコミックスDX

ドラゴンコミックス　100%コミックス

COMP COMICS DX		
サイレントメビウス①	麻宮騎亜	定価890円
精霊伝説ヒューディー①	大野安之	定価890円
ドラゴンウォーズ	杉田流仙	定価890円
エルデガイン①	円 英智	定価890円

DRAGON COMICS		
神星記ヴァグランツ①② story ヴォクソール・プロ	comic 麻宮騎亜	定価①920円 ②900円
ザナドゥ① 都築和彦(日本ファルコム)		定価900円
帝都物語 BABYLON TOKYO 原作 荒俣 宏	comic 藤原カムイ	定価900円
ロマンシア story 寺田憲史	comic 円 英智	定価900円
ソーサリアンシリーズ1 失われたタリスマン	吉富昭仁	定価490円
ソーサリアンシリーズ2 紅玉の謎	八雲ひろし	定価490円
ソーサリアンシリーズ3 暗黒の魔道士	羽衣 翔	定価490円
ソーサリアンシリーズ4 不老長寿の水	迎 夏生	定価490円
ソーサリアンシリーズ5 メデューサの首	豊島ゆーさく	定価490円
ソーサリアンシリーズ6 天の神々たち	真鍋譲治	定価490円
モンスターロード	増田晴彦	定価900円
魍魎戦記MADARA①②	田島昭宇	定価 各900円
帝都物語 TOKIO WARS 原作 荒俣 宏	comic 高橋葉介	定価900円

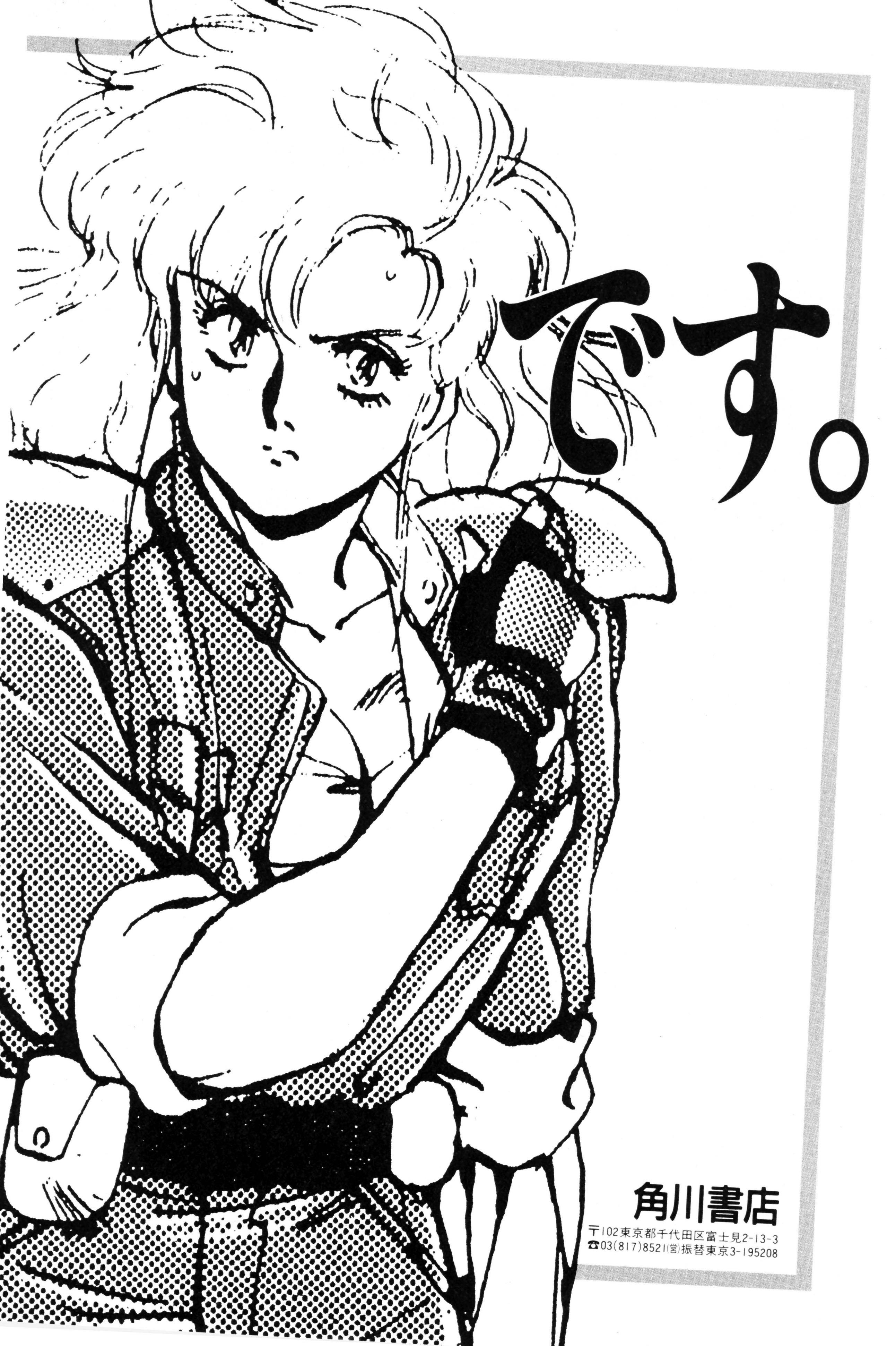
100% COMICS		
ファイブスター物語①②	永野 護	定価①900円 ②840円
フール・フォー・ザ・シティ	永野 護	定価900円
マハラジャ①②	橋本正枝	定価 各900円
機動戦士ガンダム ジオンの再興	近藤和久	定価800円
マリオネットジェネレーション①	美樹本晴彦	定価840円
GUNHED	麻宮騎亜	定価800円
B型同盟①	高河ゆん	定価800円

(表示価格はすべて税込みです)

全国書店にて
ジョイントフェアー
実施中!!



麻宮騎亜


です。
角川書店
〒102東京都千代田区富士見2-13-3
☎03(817)8521(営)振替東京3-195208

コンプティークBBS 伝言板



コンプティークももう新年号をむかえたわけだけど、今回のお題はふたつ。ひとつめはコンプBBSのゲストIDのお話。コンプBBSにいままで参加したことのない人も正月の休みにのぞいてみてね。残るひとつはボードの再スタートのお話。古いメッセージは削除されるのでいまのうちにダウンロードをよろしく!!

コンプティークBBSもリフレッシュ！

●まずゲスト用ＩＤの話から

コンプティークＢＢＳに、ゲスト用ＩＤが用意されているのを知ってる？

ＢＢＳを使うには、そのＢＢＳの会員になる必要があるけど、ＢＢＳでどんなことをやってるのか、加入する前に知りたいってことあるよね。そんなときに使うのがゲスト用ＩＤ。まだ会員になってない人でも、ゲスト用ＩＤを使ってコンプティークＢＢＳにアクセスすることができるよ。ためしてみてくれい。

ＩＤを入力するときに「COMP9999」、パスワードは「COMPTIQ」と入力すればＯＫ。パスワードは半角大文字でね。

ゲストとしてアクセスすると、メッセージを「読む」ことだけができる。書き込んだり、電子メールを使ったりはできない。

コンプティークＢＢＳにはどんな人がいるのか、どんなテーマで議論がされてるか、じっくり探検してみて。で、自分も参加したい！　と思ったら、ＩＤ申請書を送って正式な会員になってね。

●ボード再スタートのお知らせ

コンプティークＢＢＳのメッセージは全部ハードディスクに保存されている。しかし悲しいことに、ハードディスクの容量も無限ではない。

そこで、コンプティークＢＢＳでは、メッセージが膨大にたまってしまったボードから順番に、「ボードの再スタート」をさせることにしている。メッセージをいったんクリアして、またメッセージ番号１番からスタートさせるわけ。でないと新しい書き込みをする余地がなくなってしまうからね。

再スタートしたのは、つぎのとおり。

小説（創作）　11月
ロボクラッシュ＆トップをねらえ！　12月

それから、今後は以下のボードが順次再スタートする予定だ。



Ｄ＆Ｄ®，ＡＤ＆Ｄ®
クロちゃんの部屋
その他のテーブルトークＲＰＧ
フリートーク

再スタートの日は、その月の第１火曜日だ。再スタートの前には必ず予告のメッセージをのせるから、注意して見ていてね。

ボードからクリアされたメッセージは、１週間ほどのあいだ「データボックス」（Ｊ33）に保存されたあと、ハードディスクから消去される。古いメッセージのなかにとっておきたいものがあるときは、データボックスに保存されているうちにダウンロードしてね。データボックスに書き込むことはできないので念のため。

アクセス番号は
03-730-4511

イラスト／寒河江きみこ

コンプティークBBS メニューマップ

1. ご案内
   - システムインフォメーション
   - みんなみてみて
   - 4誌編集部よりのお知らせ
   - コンプティークBBS規約
2. メールボックス
3. BBS
   - コンプティーク
     - How To Win
       - RPG
       - SLG
       - AVG
       - ACT
       - アーケードマシン
       - その他のゲーム
       - ヒントをくれ！
     - メゾン・コンプ
       - クロちゃんの部屋
       - 菊川涼音の屋根裏部屋
       - 片っP!の書斎
       - 矢野徹の狂乱酒場(料亭・志乃)
       - メゾン・コンプ5号
       - メゾン・コンプ6号
       - ビショプ小峯の部屋
     - ドラゴンジム
       - アイドル
       - アニメ
       - 映画
       - 小説
       - SFサロン
       - 音楽一般
       - コミック
     - RPGWORLD
       - ロードス島戦記&漂流伝説クリスタニア
       - RPG・トーク・ボード
       - RPG・プレイ・グランド1
       - RPG・プレイ・グランド2
       - ロボクラッシュ&トップをねらえ!
   - オンラインゲーム(現在企画中)
   - フリートーク
   - データボックス
5. システムツール

※ RPG WORLDの全ボードはクリアされて、ボード構成と名称を一部変更し12月5日より再スタートしました。「トーク・ボード」では、RPG全般に関する話題をフォローし、「プレイ・グランド」ではテーブルトークRPGをプレイしていきます。

……………………〈キリトリ線〉……………………

コンプティークBBS ID申請書

フリガナ			
氏　名	㊞		
住　所	〒		
職　業		生年月日	(西暦で記入のこと)　年　月　日
電　話			
使用機種			
回線使用料負担者	㊞		

〈説明文〉

●この申請用紙に必要事項を記入してください。記入もれがあると、IDを発行できないことがあります。

●破線で切り取ってください。

●62円切手を貼って返送先を書いた返信用封筒といっしょに、封書でコンプティークBBS「ID」係へ郵送してください。

おりかえし、IDを郵便でお知らせします。

●規約をよく読んでから申請書を送ってください。

HARD PACK PAGE



あっ、と言う間にもう新年号。80年代最後の年、キミはこの1989年をどう過ごしたかな？　まあ、そんなことはどうでもいいか……。さて、今月のNEW PRODUCTではPC98シリーズのニューラインナップを紹介するぞ。ZOOM UPではパナソニックのMSX2+が登場。マックのコーナーでは新年らしく書初めに使える『マック書道』が待ってるぞっ!!

1 NEW PRODUCT 日本電気からやっと登場 ノートパソコンPC9801N

日本電気「PC9801N」248,000円、「PC-H98」998,000円～、ETC

東芝の「Dyna Book」、セイコーエプソンの「NOTE executive」、マイクロシステムズの「The BOOK」など、このところパソコン新製品と言えば“ノートサイズ”、“ブックサイズ”が続出している。

確かに2kg台のパソコンとなれば、カバンにも入るし、持ち歩いてもさほどつかれない。われわれユーザーにとっては大変喜ばしいかぎりで、注目を集めている。当然パーソナル・ユースではシェアトップを誇る日本電気が黙っているわけにはいかない。で、登場したのが、「PC 9801 N」、愛称“98 NOTE”だ。

サイズは、縦横がA4（316×253mm）、厚さ44mm、重さは2.9kg。ノートサイズ・パソコンのなかでも、もっとも注目されている「Dyna Book」とほぼ同じサイズだ。

日本電気は昨年から北米で、すでに「ウルトラライト」というカードメモリ使用の厚さ35mmの携帯パソコンを発売していた。国内においても“ウルトラライトの国内版”を求める声が高くなってきたので市場ニーズに応えて出したんだそうな。

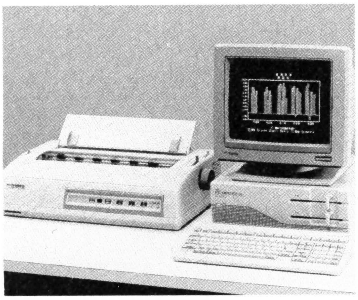
米国で出せるんなら日本でも、なぜもっと早く出してくれなかったのかなあ。ニーズはずっと前からあったはず。「ラップトップとは言え、LTじゃあまだ重くて、とても可搬型とは言えないからもっと軽いの出してよー」って言い続けてきたはずなんだけど……。

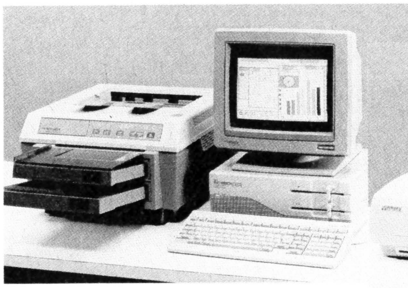
まあ、グチはこの位にして、スペッ

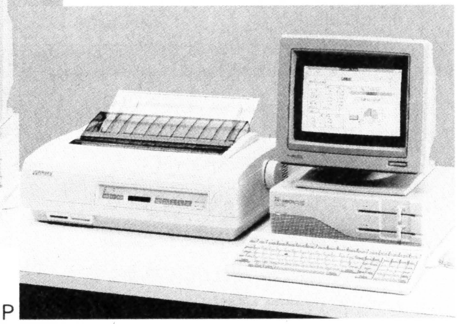


▲日本電気　ノート型パソコン「PC9801N 98NOTE」

 イラスト／スージィ甘金　（本文中の価格はすべて消費税別の価格です）


▲日本電気　16ビットデスクトップパソコン「PC9801RX21/RX51」

▼日本電気　32ビットデスクトップパソコン「PC9801RA21/RA51」


▼日本電気　普及型32ビットデスクトップパソコン「PC9801RS21/RS51」


クを見てみよう。CPUは、PC9801VXなどと同じく16ビットCPU、「V30」を搭載しているので、4700種類と言われるPC9800シリーズのソフト資産がそのまま活用できる。

フロッピーディスクは、3.5インチディスクを採用、標準で1ドライブだけ搭載している。このほかに記憶容量拡大のために、1.25MBのRAMドライブを内蔵しているので、実質2ドライブ仕様と同様に利用できる。また、内蔵ユーザーズメモリーは、640KBだけど、デスクトップタイプと同じようにEMS(Expanded Memory Specification)に対応できるよう2MBのRAMカートリッジが実装できる。

画面は、LTなどと同様のバックライト付きブルー液晶。8階調表示なので、カラー対応アプリケーションも利用できる。電源が6時間充電に対して1.5時間しか使えないので、移動の多いユーザーは、3時間連続利用できるオプションの大容量バッテリーパック「PC9801N－16」(14,000円平成2年1月発売予定)は必需品だろう。

オプションの方では、2400bps全二重のモデムボード「PC9801N－06」(49,000円)が、MNPクラス5に対応するなど細かい気配りもある。

本体価格は248,000円となった。「Dyna Book」が198,000円だから、できれば20万円以下に抑えて欲しかった気もするけど……。

さて、ついつい98NOTEに目がいってしまったけれども、同時に32ビットパソコン6機種と、16ビットパソコン2機種も発表されたので、ちょっとご紹介しよう。

32ビット6機種のうち注目株はなんといっても新開発の32ビットバスアーキテクチャ「NESA」を採用したPC－H98モデル70。通称"ハイパー98"だ。「NESA」とはNew Extended Standerd Archtectureの略号で、CPUと、メインメモリ、入出力装置間のデータ転送用バスの転送幅を従来の16ビットから32ビットに拡張した構造のこと(ちょっとむずかしいかな?)。転送能力も約3.3倍に向上している。いままで32ビットパソコンは、CPUだけがいくら32ビットでも本来の処理能力を引き出しきれないでいたわけだ。それがこの32ビットバス機能採用により、潜在的な能力を100%引き出せるようになった、というわけ。

メモリも全部合わせると、4GB(ギガバイト＝1024KB)まで拡張されPC9800シリーズの最上位機種に位置づけられている。「70－002」がノーマルモードでユーザーズメモリ1.6MBタイプ、「70－100」が5.6MBタイプ。

残りの6機種は、それぞれ従来のシリーズ機種が改良されて登場した、いわゆる日電お得意のいつものパターンだ。

16ビットパソコン「PC9801RX21」、「PC9801RS51」は、それぞれ「PC9801RX2」、「PC9801RX4」の上位機種。この2機種に関しては機能的なアップは無く、値段が下がったというだけ。価格はそれぞれ、338,000円と508,000円。

32ビットパソコン「PC9801RS21」、「PC980RS51」は、「PC9801RX」の上位機。といっても、CPUのクロック周波数を12MHzから、16MHzに上げただけのもので、処理速度がやや向上した以外、特筆する機能アップはない。

同じく32ビットパソコン「PC9801RA21」、「PC9801RA51」は、それぞれ「PC9801 RA2」、「PC9801RA5」の後継機。こちらもCPUクロックが16MHzから20MHzにも切り替えられるようになっただけだ。もちろん価格はやや下げられ、498,000円と668,000円。ま、このあたりもいつもの日本電気さんということで。問い合わせ☎03(798)6511


▲32ビット新バスアーキテクチャーNESA採用「PC－H98モデル70」

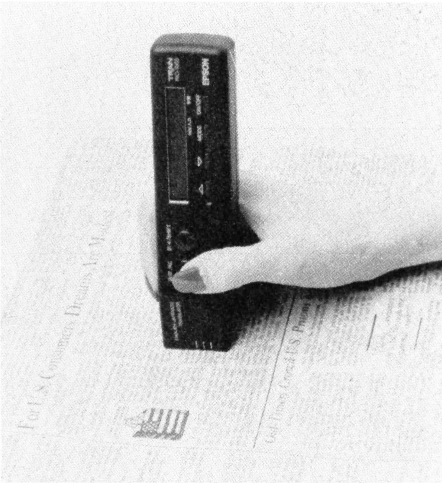
NEW PRODUCT ペン型電子器具に新顔「私は、何でしょう?」

セイコーエプソン「TRNS PRO-1000」32,000円

この写真を見て、何をする機械かわかったキミはスルドイ。コピー機でも、ペンタイプのスキャナーでもない。じつはコレ、電子英訳機なんだ。頭のスキャナーで文章をなぞると文字を認識し、英単語を日本語に訳してくれる。いままでの翻訳機はカード式が主流だったけど、この方式なら、辞書を引く手間だけじゃなく、英単語をキーやカードで入力する手間まで省いてくれる。

登録されている単語は、熟語・慣用句4302語を含む約3万語。認識してくれるのは、教科書体、英文雑誌・英字新聞などの本文書体のみで、イタリック書体や装飾書体などはムリ。読み取れる文字の大きさも、8ポイントから20ポイントまでとなっている。

訳した単語は52個まで自動登録されるから、コレさっきも出てきたな、なんて時には、戻って見直すことも簡単だ。予習の必需品だね。 問い合わせ☎03（348）8531



▲なんとコレで翻訳できちゃう。ペン型英訳機で予習もスラスラ

NEW PRODUCT 1回で3原色同時読み込み カラーハンディスキャナ

オムロン カラーハンディイメージスキャナ「HS40CL」69,800円



▼1度で3原色を取り込んでしまう「HS40CL」

オムロンから発売された98シリーズ用カラーハンディイメージスキャナは、値段のわりに、機能が豊富。本来、カラースキャナというのは、赤（R）、緑（G）、青（B）の3原色をわけて読み込むために、同じ絵を3回なぞってカラーのきれいな画像を取り込んでいた。それをたった1回でやってしまうのが、この「HS40CL」。こんなことができるのは、読み取る段階では128階調で色分解し、3原色に対してそれぞれ16階調に分けて再現する多値画像表現を採用しているから。

ま、これだけの機能で、69,800円というのは、安い！ これから年賀状作成に入ろうというちょっと遅れたアナタの強い味方となってくれる。

同時に、A4サイズまでの原稿をシートフィード方式で読み取れる、スキャナ「HS60F」も発売された。シートフィード式だと10枚までセットして、あとは知らん顔をしてれば、ゼーンブ読み込んでくれるので、レポートや雑誌など、大量読み込みの必要があるときには、大助かりだ。こちらのほうは、98,000円

問い合わせ☎03(436)7266

NEW PRODUCT わが家のアルバムはビデオテープでございます!

タムロン「フォトビックスⅢ」77,700円

写真をフロッピーに保存してくれるサービスがあるのをご存じ!? フロッピーを専用再生機に差し込むと、写真がテレビで見れるんだ。でもこれだと、写真をフロッピーに保存してもらわなくっちゃダメ。そこで、オススメなのがタムロンのフォトビックス。フィルムをセットするだけで、写真が家庭のテレビに映し出されるわけ。

いままでは業務用を中心にラインアップされてきたが、このほど家庭用普及タイプとして、「フォトビックスIII」（77,700円）が登場した。35mmまでのフィルムなら、ネガでもポジでもOKというのがいい。フォトビックスにセットするだけで、写真がそのままテレビに映る。もちろんビデオと接続して、写真をビデオテープに収録し、オリジナル・ビデオを作成したり、アルバムの代わりに収めたりと用途はイロイロ。

写真そのままじゃなくて、3倍にズームしたり、色調、明暗調節を使って、修正することも簡単にできるので、ちょっとした撮影ミスならカバーできるのもいいね。

問い合わせ☎03（916）0131



▲写真がテレビで見れるフォトビックス」。もちろんビデオ収録もOK

ZOOM UP

MSXはゲームだけじゃない ワープロソフトも標準装備 48ドット・カラー対応！

松下電器と言えばこのHARD PACK PAGEでは、パソコンよりもパーソナルワープロでの登場の方が多かった。実際、PanawordA1 PROシリーズは、15万円以下の価格帯のワープロとしては、機能的にもなかなかのすぐれモノだ。松下電器は、その自信のあるワープロをMSXパソコンにも標準搭載し、他メーカーとの差別化を狙ってきた。昨年秋に発表されたMSXの新しい規格MSX$_{2+}$対応機「FS-A1 WX」がソレ。

この「FS-A１WX」がユーザーに評判よかったらしい。松下電器によると、ユーザーから送り返されてくる愛用者カードの多くに「ワープロが内蔵されていて、文書作成に使えるのがよかった」と書かれていたそうだ。

それで気を良くしたのかどうか、このたび、ワープロ機能をよりいっそう充実させた上位機種「FS-A１WSX」を発表した。高品質印字ができるようにと、48ドット熱転写カラープリンタもいっしょに発売したのだから、かなりの力の入れよう。



▲松下電器産業のワープロソフト標準装備のMSX$_2$「FS-A1WSX」と48ドットカラープリンタ

もっとも、MSX用のワープロソフトといえば、まだまだ完成度が低く、文字種類が少なかったり、印字品質が良くなかったり、いまひとつモノ足りないというのが現状だ。そこへ、これだけのスペックを整えたワープロ機能搭載MSX$_{2+}$を投入するなんて、松下さん、なかなかやりますね、といったところかな。

さて、そのワープロ機能を取り上げてみよう。まずは画面表示だが、最大で42文字×14行が１画面に表示できるので、まとまった文章を書くのにも不便ではない。辞書も、総画数や部首で検索できる部首画数辞書を搭載するなど、充実を図っている。もちろん、使用頻度によるマルチ学習機能にも対応しており、そこらのワープロ専用機と比較しても、ひけとらないのはさすが。

最大15文節、32文字を一挙連文節変換できるなど、本格的なワープロソフトとしての機能もさることながら、エライッと思えるのは、遊び心も取り入れていること。逆転の発想で、ワープロを遊んでしまおうという心意気も感じられるのだ。

たとえば、イメージスキャナで取り込んだり、付属のグラフィックソフトで作成したイラストをカラーで文書の任意の場所に取り込むなどの作業も、メニューから選択するだけで簡単にできる。また、楽しみながらレターやカードを作成するのに必要な、文字種類も多種そろっている。なかなか楽しめるワープロソフトに仕上がっている。

また、ハード的な特徴として「S映像出力端子」にも注目したい。この端子で家庭用テレビと接続すると、33インチなどの大画面テレビでも、小さな文字まではっきりと表示することができる。MSXの場合、専用のディスプレイを購入するよりも、家庭用テレビで代用するケースの方が多いので、こういった端子の装備はぜひ必要だね。

こうしてみると、このMSX$_{2+}$、69,800円とはなかなかお買い得と言えそう。
問い合わせ　☎03（904）1151

Welcome to Macintosh



明けましておめでとうございます。と、いうわけで今年もお染めブラザースの季節がやってきたわけだね。今回のソフトは時節柄『マック書道』を紹介しちゃおう。水墨画だって書けちゃうぞ！

「たまには習字もしてみよう マウスが筆のかわりだ」



▲立ちあげ時の画面。すべて墨絵ふう

年末になるとどうしてもやらなければならない仕事がある。いわゆる「年賀状」というものを書いて出さなければならないということだ。もちろん自分で書いてしまえば早いのだけれど、どうも文字が斜めになったりかたよったりして達筆と言うにはほど遠いのが現実だ。

そこで、年末近くになると自宅のマックがいくつかのアプリケーションとともにフル活動を始める。そのうちのひとつがこの演算星組の『マック書道（Mac Calligraphy）』である。

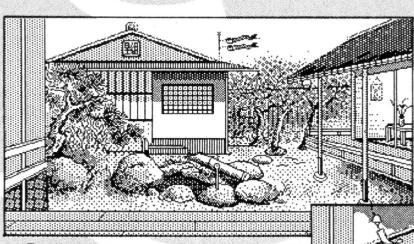
『マック書道』。その名のしめすとおり、マックで書道（小学生の頃は習字と言っていた）をするソフトだ。ゲームではないので念のため。

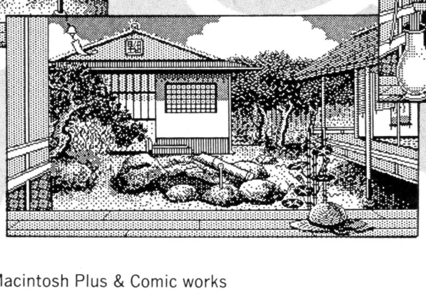
もちろんマウスひとつですべてを行うのだが、これが結構よくできている。マウスの移動が筆さばき、ボタンの押し離しは筆のあげ降ろしの動作になる。最初のうちはマウスさばきとボタンのクリックのタイミングがうまくいかなくて、なかなか字らしいものが書けないが、慣れてくるとマウスさばきも堂に入った感じがしてきて、「ムンッ」などとわけのわからない掛け声を出しながら書道してしまう。そのうちなんとなく厳かな雰囲気になってしまうから不思議だ。

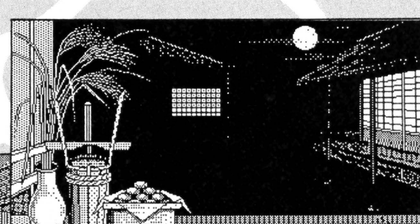
さて、実際に書道をするためのアイコンだが、筆と硯（すずり）、墨、水、ハンコ、ハサミが用意されている。

筆は太さを6種類のなかから選べる。硯と墨と水は字の濃さに関係しており、ハンコは署名の代わりに利用する。ハサミは部分的に選択して移動したり消したりするためのものだ。

起動はディスクを入れて電源を入れてから、Mac Calligraphyというアイコンをダブルクリックする。このときお



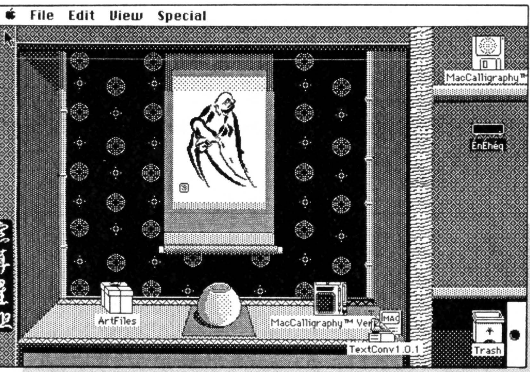






「お茶を飲む」とこれらの画面が季節に合わせて表示される

イラスト／渡辺天留子With Macintosh Plus & Comic works



▶ファインダーの画面。床の間に水墨画ふうの掛軸とツボという、こった組み合せだ

もしろいのが、ファインダーのバックグラウンド画面だ。和室に掛軸がかかっている絵で、非常に日本的な感じがする。Trashまで日本風のゴミ箱になっているというのも芸がこまかい。

起動が済むと画面の左ほぼ7割が半紙、右側には道具が並べられている。ちなみに湯呑茶碗がおいてあるが、これをクリックすると季節別の絵が画面に表示される。コーヒータイムならぬ、お茶の時間、といった感じだ。また、右側の下の方には全体図が見れるようになっている。

文字を書くには、まず紙を選ぶ。半紙、江戸紙、京都紙などといった紙があって、それぞれ墨の染み込み方がちがう。つぎにボタンを離した後の墨のかすれ具合を選ぶ。これは力の抜き具合に相当する。草書はゆっくり、楷書はほとんど直後に筆を紙から離すのだ。このほかに筆先の状態（パターン）や影付けなども指定できる。

最後に墨の濃さを設定する。墨をクリックしてから、硯で好みの濃さになるまでクリックし続ける。あたかも硯で墨を摺っているかのようだ。濃くなり過ぎたら水差しで水をたらして薄めることができる。

では実際に書いてみようか。ちょっと早いが書き初めをしてみた。

よくある「謹賀新年」だ。画面右下の全体図を見ながら1文字のだいたいの大きさを考えて書く。紙は半紙、筆は2番目に太いものを使い、草書体で書いた。「謹」がいちばん難しそうだが、実際は「賀」のほうが難しかった。上と下のバランスのとり方が難しい。どうしても頭でっかちになってしまう。「新年」の方は比較的楽だった。

やはりどうも縦の間隔がつかみづらい。もしかしたら半紙の縦が実寸値よりも長いのかもしれないが、とにかく縦があまったり足りなかったりしてしまった。

いまひとつ見映えは良くはないが、これでもずいぶんマトモな方だ。納得のいくものができるまでこの場合は5分くらいだった。実際はもっと真剣にやれば、もう少しマシな物ができるだろうが……。

難しいのは右のはらいととめ、それから点を打つ時の跳ねなどだ。あの筆の感覚をマウスのボタンを離すタイミングと動きで再現するのは非常に難しい。それと、右利きと左利きのちがいもあるようだ。ちなみに私は右利きだ。

しかし、やっているうちになんとなくできてしまうから不思議だ。これがマックの楽しさの由縁なのだろうか。

さて、この『マック書道』の活用方法だが、私はもっぱら年賀状の一部に利用している。「謹賀新年」とか「賀正」とかいった文字をこれで書いて、ほかの図柄や小さい文字はSuper Paintなどを利用して書き、最後にReady Set Go! やPageMakerを使ってまとめ、プリンタで印刷して貼り込んでプリントごっこ……というパターンだ。

もちろんこれ以外にも楽しみ方はあると思う。何人かで集まって「書き初め大会」をする、なんてのも楽しいかもしれない。結構真剣になってしまうソフトだ。

ちなみに開発元の演算星組ではこのほかにも日本風の画集などを出している、なかなかユニークな会社だ。一度機会があったら手に入れて使ってみて欲しい。



ハライ、ハネ、トメなど、ひととおりのことは可能である。
そのうえ硯の墨の濃さはこれだけ変化するのだ



謹賀新年、1990年もどうぞよろしく！

2月号は1月8日(月)発売

快挙か暴挙か、次号も大豪華2大付録ドラスレⅥとルーンワースで決める！ 本誌は新作大作合わせて11本をぶった切る日本一の必勝法特集で決めまくる!!

EDITORS' VOICE



ソフトハウスマラソンでウチの連中が全国に散った。バイキンを全国にバラ撒いて地球征服をねらう悪の親玉の気分だ。全国のソフトハウスの皆さん、飲み屋のおねえさま、ご迷惑をおかけしました。(佐)

ウィークデイにディズニーランドへ行った。人様が仕事をしていると思うと、余計にワクワクするものだ。しかも、初めてスターツアーズに乗って、感激。このまま本当に宇宙に旅立てればもう最高。(隆)

1位ナットウ、2位足の臭いヤツ、3位仕事、突然ですが、これが私のヤナもんトップ3です。だから、ナットウを食いながら足の臭いヤツと仕事の打ち合わせをするなんてことだけは、絶対やだ。(敏)

雪が、まだなんである!! いつになったらスキーに行けるのだ！ 関野師匠だって、イボンヌだって、ヨッちゃんだって、みんなイライラして待っておるのだっ！ 本当に今年は厳冬で、豪雪なのか!?(貢)

毎回不思議に思うのだが、イラストレーターの盛本氏描くところのKEIKOは、モデルの本質をじつに的確にとらえている。ひょっとして秘かに観察日記でもつけられているのではないかと不安だ。(敬)

最近楽しみにしているTV番組は『バックスバニー』。50年代のイキのいいころのワーナー漫画映画をバンバンやってくれるし、オープニングもオリジナルのまま。いま毎週録っている唯一の番組だ。(光)

GO様♡ '89年はいろいろとムリな発注して、ご迷惑をかけてすみませんでした。ハマダは今年もGO様を敬愛し、どこまでもついていくつもりです。だからあんまりイジメないでくださいね。 (直)

今回のマラソンでは、広島→大阪を回った。飛行機には乗らずにすむし、名物の牡蠣料理はたっぷり食えるし、言うことなしの取材旅行のハズだったが……。オチはマラソンのハシラで読んでくれ。(円)

STAFF

Chief editor	佐藤辰男
Senior editors	吉田隆　久木敏行
Managing editor	角田貢士朗
Editors	平井敬子　島谷光弘　濱田直樹　鳥居啓之
Contributing editors	ヨコハマママ　圓道祥之　ジャングルファクトリー　化石ハウス　佐々木敏　高橋 恭　峰 勝己
Writers	安田均　水野良とグループSNE　山崎 拓　黒田幸弘　丸山秀樹　大場福満　(有)ポチ　滝沢昇一　堀川明美　松枝蔵人　菅原 敬　木村典子　坂木恒善　河崎 実　荒井陽子　森田慶子　小西康雅　中村泰宏　厨子貴之　高野希義　竹下ひろし　亀川正明　田中千尋　小峯徳司　中村大航　多摩 豊　木村信行　ゼネラルプロダクツ　上條邦樹　坂本正吾　小倉倫子　わきあかつぐみと冒険企画局　菊池武史　堀井旅士　WORKS　田中利昭
Designers	高木和雄　12TO12　沢田昭彦　佐藤敏行　渡辺省三　斎藤和代　(有)イグズ　日向淑郎　関谷広子　渡辺 宏　榎本晃子　(株)ディレクション・ナカ
Photographers	林久平　福家久仁子　倉部和彦　分部辰浩　庄司康治　奥村正己　天児秀司　金子ひろし　堀内秀昭　江尻宏明　中村英良　林 克典　木村卓也　成田信勝　持田和夫　吉田勝彦　舟喜 力　望月亨一

コンプティーク
1月号
1990年1月1日
特別定価570円(税込)

編集人　佐藤辰男
発行人　角川春樹
発行所　角川書店
住所　〒102 東京都千代田区富士見2—13—3
電話　編集部：03—221—9851
販売部：03—817—8523
広告部：03—817—8425
印刷所　凸版印刷株式会社

雑誌コード　13977—1
Printed in Japan

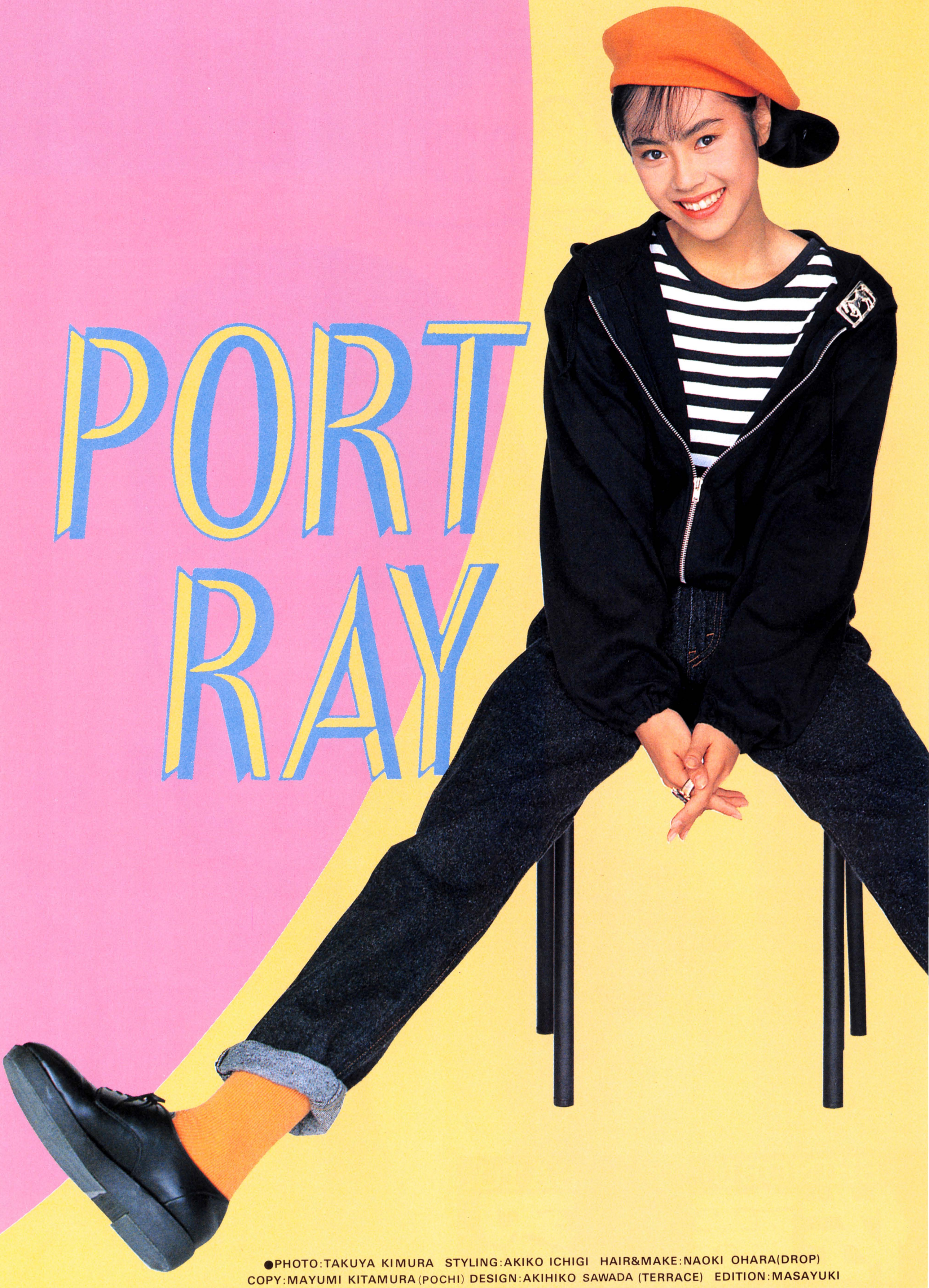
Dragon Gym

ワタシを好きなら、たっぷり見・て・ね



SHINOBU SATO
佐藤 忍

PORT RAY



●PHOTO:TAKUYA KIMURA STYLING:AKIKO ICHIGI HAIR&MAKE:NAOKI OHARA(DROP)
COPY:MAYUMI KITAMURA(POCHI) DESIGN:AKIHIKO SAWADA (TERRACE) EDITION:MASAYUKI



※衣裳協力／ベルジュ☎03-470-2341、クリークス☎03-409-0155

SHINOBU SATO



さて、今月の巻頭は、元気で元気でどーしよーもない佐藤忍ちゃん16歳です。忍ちゃんの元気のよさときたら、なんせアンタ、もう〝元気〟なんて言葉のワクからビンビン飛び出してはみ出してるから大変さ！

レコードデビューは7月21日「ちょっとだけMY LOVE」。けど、その前から出演してた名CM（代表作はニコンの『私を好きならキレイに撮って』だ）で有名。自作詞がB面になってるので、おとなしい文学少女かと思いきや「本も雑誌もぜーんぜん読まない。活字を見てると眠くなっちゃう。詞は授業中に作ります」ときた。カッコイイなぁ。なぜか演歌も得意で、コブシをコロコロまわしながら「アイドルがダメなら演歌でいきます。レコード会社がテイチクだから、セクション変わるだけでいいでしょ。自慢できるところ？　この男らしさですよ。私が男だったらきっと日本一の男になってましたよ」ね？　最高でしょ？

PROFILE

●さとうしのぶ／昭和48年10月11日生まれ。東京都出身。158㎝、39㎏。78—56—79。A型。●「ニッポン・チャ・チャ・チャ」のカルビー・ポテトチップス、「玉屋！　鍵屋！」のパナソニックマックロードムービー、花王ピュアなどのCFに出演。●新曲は、失恋して旅に出る女のコの歌。この件に関しては「私は旅には出ませんよ。第一、失恋するきっかけもないもの」と大笑いしとりました。



▲そんなわけで2ndシングル「たびだち……」です。聴け！

来年もイケイケGO　GOよ！
酒井法子



◀西郷どんの妹に扮するんどすえ。ごっつぁんです！

今年はいろんなコトがあって、ふたまわり半くらい大きくなったのりピーちゃん。

11月21日には、今年５枚目のシングル「ALL　RIGHT」もリリースされて、まぁ聴いた人ならわかると思うけど、こういう陽気な曲でしめくくっちゃうっていうのがファンとしては、うれしい限りです。

で、12月16日には、今年２枚目のアルバム「My Dear」が発売されます。

アルバム２枚に、シングル５枚だよ。大忙しだっただろうねー。

このアルバムのウリは、なんと言っても、のりピーの初作詞。アイドルくんの自らの作詞も、最近ではすっかり定番っぽくなってきたけど、表現力豊かな酒井さんですから、かなり期待していーんじゃないかな。「Silense For Love」というタイトルだけ判明してます。

作曲陣の方は、松任谷正隆氏が主催する音楽学校の生徒さんたちも参加してるそうで、ナウな(笑)感性とフレッシュな意欲が感じられることでしょう。

大河ドラマにも出演しちゃうしのりピーは来年も順風満帆、天下泰平、商売繁昌ってなカンジで、イケイケの１年になるでしょう。

毎度おきまりパターンの有名税
Wink



◀カコナールのCMが好きです。寒そうで

よく芸能評論家のおっさんとかが、〝流行歌手のうつりかわり〟を年表にして、エラソーに解説したりしてるじゃん。あと５年くらいして、こういう表が作られると、平成元年って、間違いなくWinkの年になるんじゃないでしょうか。

いまだから言えるけど、昨年のいま頃、初めてWinkの取材に行ってね。正直いって、あまり売れてなかったわけよ。でさ、年賀状が来たんだけど、それが２人の手書きだったんです。ここで、２つの事実に気づきます。まず第１に、昨年はヒマだった。第２に、とても律義である、ということ。この律義さも、人気のヒミツと言えましょう。

年が明けたら、いきなり売れ始めちゃって、私はテレカなんかよりずっと価値のある年賀状を、しっかり保管いたしました。

ま、最近は解散説もだいぶ盛り上がってるようですが、これなんか人気グループが悩まされる、定番の有名税ってカンジですね。女性週刊誌の記事を読むと、あまりのウソくささに大笑いしてしまいます。だいたい、あの〝２人と親しい関係者Ａさん〟というのはどこのＡさんなのでしょう。イヤになっちゃうわねー。

まさか!!　そんな!!
本当ですか!?
佐野量子



▲ビデオの中の１シーン。撮影は、まだ暑い頃に行われたので、セーターはけっこうつらかったのです

起きているのに、夢を見ているような、永遠のドリーミング・ガール（なんだ、そりゃ）佐野量子ちゃんならではのビデオです。

あの秋元康さん企画・原案の「まさか」。完全ドラマ仕立てなので、まるで量子ちゃん主演の短編映画を見てるような気分。なかなかのフンイキもので、ゴロリと横になって、ポテチをつまみながら見るには、あまりに美しすぎる作品です。

新曲もでまっせ。12月６日の「しあわせをいつまでも」です。

量子ちゃんには、ヘンに大人ぶったりせずにラブリーなままでいてほしい。30歳になってもこのままでね(気が早いぞ)。

ママハハいじめの
次は魔女に挑戦
石田ひかり



▲これがアフレコ風景です。ドラマで自信をつけたのか、リラックスする石田さん。完成が楽しみです

範ちゃんが『なまいきシャルロット』のビデオの吹き替えをしたことは、ご存じと思いますが、ひかりくんも『魔女は16才』という作品の吹き替えに挑戦しました。この、ビデオ吹き替えの仕事は、アイドルくんの定番仕事になりそうですね。けど、やっぱり範ちゃんや石ちゃんみたいに、演技力のある人じゃないと、ムリでしょうけど。

11月21日にリリースされたアルバム「rendez-vous」がこれまたなかなかの力作。ひかりちゃんは、新しい章に入ったんじゃないかな、という、ワクワクな予感をくれます。

来月号では、ファーストコンサートの模様も報告しますので、楽しみにしといてね！

待ってたよーっ!!
おかえりなさい！
立花理佐



◀事務所、レコード会社を移籍して、心機一転。キレイになったし、歌もメチャ上手くなって帰ってきてくれた理佐ちゃんです

ハラハラドキドキしたけれど、こうやって元気でカムバックしてくれたのですから、もう何も言いますまい。温かく「おかえりなさい」と迎えてあげようじゃありませんか。

１年ぶりの新曲「Do You Do You？」は、明るいポップな曲だし、12月５日にリリースされたアルバム「HA・JI・MA・RI」も聴きごたえ満点の、充実作品。理佐ちゃんに会えないファンもイライラしただろうけど、歌えなかった理佐ちゃん自身が、いちばんジレンマを感じていたのではないでしょうか。

そんなストレスを発散させるように一生ケンメー歌ってる理佐ちゃんに、おしみない拍手！

今世紀最大　オイシすぎる特典
西尾えつ子

アニメ『らんま1/2』のテーマ曲「ド・ン・マ・イ来々少年」でおなじみのえっちゃん。このえっちゃんが大変なファン想いで有名です。だって、この新曲を予約したら、特典として1500円のカレンダーがもらえちゃったんです。1000円のCDのオマケに、1500円のカレンダーをくれるってものすごいよね。10月にはファンクラブも発足。こんなにやさしいえっちゃんだから、ついていくと、けっこうオイシー思いがたくさんできるはずです。

曲の方も親しみやすくて、えっちゃんのイメージ通りさ！



▲ファンクラブの問い合せは☎03・780・8637までヨロシク

今年の超有力株　堂々公開
和久井映美

芸能界はすでに平成２年にむかって、戦いが始まってるわけですが、もうチェックは入ってますか？　年末の新人賞レースに気を取られている場合じゃないぞ。わがドラゴンジムが選んだ'90年の超有望株が、この和久井映見ちゃんだ。『愛しあってるかい』のキャピキャピ女子校生役が、最高にキュートで、グッドです。

'90年、年明け早々にはレコードデビューする予定だし、一歩先行くニクイ奴としては、映見ちゃんから目を離すなっ！



▲お嬢サマっぽいルックスが三重丸。美少女時代はまだまだ続く

ちょっぴりなつかしいカンジ
ribbon

Co-Coに続いて、乙女塾から飛び出したribbon。

永作博美ちゃん、松野有里己ちゃん、佐藤愛子ちゃんの３人組。デビュー曲の「リトル☆デイト」は三浦徳子作詞、後藤次利作・編曲。さて、ここで〝３人組後藤作品〟ということで、皆さんの脳裏には何か浮かびませんか？　ハイ、そうです、うしろ髪ひかれ隊ですね。

そうなんです。うしろ髪をホーフツさせるんです。つまり、大マジに歌に取り組んでるんですよ。乙女塾が、単なるカワイ子ちゃん集団ではないということが、このribbonを見ると、よーくわかりますぜ。



▲デビュー曲は、12月６日にリリースされてるよ

IDOL CUBE

ナマでいこうぜ！

高岡早紀ちゃん1stライブ！



10月11日、ナウの総本山と呼ばれる青山スパイラルホールでの早紀ちゃんのファーストコンサート。感想をひと言で表現するならば「ああ、ビックリした」です。

ただ歌を聴かせるだけのコンサートじゃなくて、得意のバレエをふんだんに披露。ステージもすごくキレイで、ビジュアル面も、完璧。

ステージだけで、１つの世界を作ってるんじゃなくて、会場全体が、何だか異次元のようなので、頭がポーッとしてしまいました。

ハッキリ言って、これなら１万円くらい払ってもいいよ。安い、安すぎる！

２回だけの公演だったので、見れなかった人も多いと思うけど、安心しなさい。12月10日にビデオになって、どーんとリリース。ＬＩＶＥだけじゃなくてプロモーションビデオも収録されるというコトですので、やっぱりこれも買って損はないと、断言いたしましょう。



▼加藤和彦先生も来てました

▲このスタイルの良さときたらもうっ!!

▲このライブ見れたのは大ラッキー！

New Disk 愛犬ポチのこれっぽっち

待望のサードアルバムは大人の魅力

藤谷美紀ちゃんの歌は、すごーく味がある。

あまり声を張り上げたり、抑えたり、感情を表面に出したりしないけど、淡々とした歌の中に、すごく心が感じられます。

３枚目のアルバム「In Season」も、美紀ちゃんらしい表現方法で、心にせまる歌を聴かせてます。詞も、学園モノにとらわれず、大人っぽいものもあったりして、美紀ちゃんの新しい魅力もたーっぷりと楽しめます。



▲「In Season」は〝食べごろ〟という意味もあって、まさに今の美紀ちゃんにぴったり！

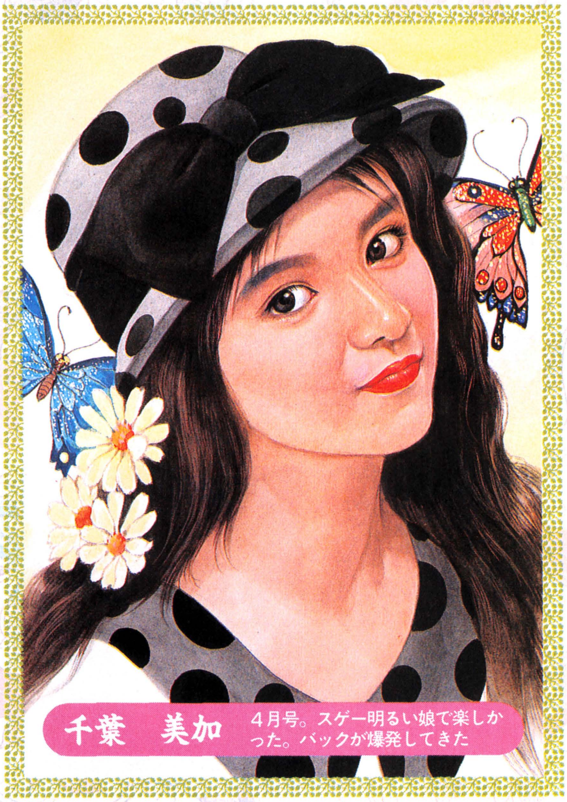
河崎実のアイドル大図解 特別編

1年間の回顧録。石原豪人のアイドルの部屋

'89年3月に始まった当コーナーも約1年。石原豪人先生のアイドル画も結構たまった。そこで今回は年に一度のお休みで1年間の名作を回想する事にした。手抜きじゃないよ!!

いよいよ1990年代が始まった。だいたい、「1990年」っつー数字を見ただけで、1960年代少年だった僕なんかもう『キャプテンウルトラ』や『ウルトラセブン』の時代、人類も宇宙開拓時代を迎えるんだ、という感覚があるんだよな。なにしろ「1980年、人類は地球防衛組織シャドーを結成していた」というＯＰ（オープニング）ナレーションで始まる『謎の円盤ＵＦＯ』を見ていたのが1970年代だしな。もう'80年代、'90年代にゃ絶対、宇宙戦争が始まってるわ、「俺はウルトラ警備隊に入る」って真剣に考えてたよ。で、実際に1990年が来ちゃってさー、「今が1990年」って言われてもピンと来ないんだよ。下町は下町だし、学生街は学生街だし。こないだもコンパやってタクシー乗ってゲロ吐いてるし。そーいう状況が「1990年代の出来事です」って断言された日にゃー、「何か違う」。ま、そりゃ'60年代少年の見た夢があまりに華やかだったから、その反動なんだろな。でも、現実に幻滅なんかしちゃいないよ。'60年代の夢を、うまいこと'90年代に表現する。そして、皆さんを楽しませる。これが私、河崎実の年頭所信表明という事で……。

んで、のっけからこのページ、'88年は「アイドルMTV」といって、アイドルを８ミリビデオで撮って、ラフなプロモＶ（ビデオ）を作るっつーそれなりに面白い企画でやってたわけだが、'89年３月より、巨匠画伯・石原豪人先生とのお仕事の機会を得、先生とのタッグにより豪快に現代のアイドルを斬りまくるコーナーとなったわけだ。ほぼ１年という事で、今月は、「石原豪人のアイドルの部屋」とさせて頂いた。



千葉　美加　４月号。スゲー明るい娘で楽しかった。バックが爆発してきた



本田　理沙　'89年3月号。初めての企画で気合が入ってる。ポーズがおとなしい

大図解 登場アイドル

３月／本田理沙	４月／千葉美加
５月／川越美和	６月／高橋貴代子
７月／島崎和歌子	８月／土屋嘉男
９月／田村英理子	10月／澤崎愛子
11月／田山真美子	12月／京本政樹

こう並べると、なんとも おかしいなあ。みんな結構活躍し

ていて、河ちゃんは嬉しい。しかし8月と12月、イキナリ野郎が、しかも土屋嘉男と京本政樹が登場してるのにゃー、やった本人が見ても笑うしかないね。「一体どんなコーナーなんだよ？」って私のまわりの人々は爆笑しとるよ。まあこの「何やってもいい」「わがまま放題」ってのがこのコーナーだからね。そう言えば「アイドルMTV」の1年でも丹波哲郎、実相寺昭雄が登場し、「おやじMTV」に改題しろ！　と言われた事があるが、ワタシャ、アイドルもオヤジも同列にとらえとるからね。面白きゃいいの、会ってとにかく――とゆうワケで、'90年代もさらにアイドルだけじゃなく、意外な、奇怪な人々が登場してくるから、目を離さないでね、諸君。

ま、年頭という事でやはりキレイな絵柄を並べてみたが、第1回の本田理沙ちゃん。こりゃーまいった。豪人巨匠のセンスは妙におかしいモノがあって、まじめに描けば描くほど、面白くなるのは『ビッグコミックスピリッツ』における相原コージの『コージ苑』などの仕事においても明らかなわけだが、テクニックが素晴らしい事は明白である。そしてこれがまた、本人よりも若干デフォルメして、より美しく描けるんだよな。そして、似てる。この技をいとも簡単にやってのける絵師は、土俵はちょっと違うが、あの「ビッグE」江口寿史と比肩できよう。先ちゃん（江口寿史のこと）も、実際の女の子の「良い部分」だけとり出して、スゲー似させてしまう天才なのだ。私が初代イコちゃんのイラストを描いてもらったとき、思わずそのイメージクリエイトの才能に感涙したものだ。豪人先生も、写実的な技術でそれが出来る、もはや数少ない天才と信じて疑わない。

第2回目の千葉美加ちゃん。このバックの蝶!!　これが来てるでしょ。それに帽子のセンス。この一種異様とも言える



田山真美子　11月号。『イコちゃん』のルンナは実は呆れるほど明るい爽やかな娘

バック、小道具の演出の仕方が、豪人先生の真骨頂。お聞きしたら、「単に描くだけなら、単なる似顔絵になっちゃうわけで、上半身なら上半身のポーズをどう決めるか、それが一番考えるところですね。とくに、こういうポートレートは、小道具がないとキマリが悪いんですよね」というわけ。なるほどなあ。それがチャンと出来ちゃうもんなあ。実は豪人先生といえば、コンプ読者は知らんだろうが、昭和40年代の『少年マガジン』など少年誌で、豪快なグラビア、図解絵などをモノにしていたお方。私も先生の描かれたウルトラマンのソノシートを持ってて、サインを頂いたりして。つまり、1960年代の少年誌パノラマ図解の王者が今、また僕らワケエもんと'90年代も仕事をしてるというわけ。こりゃー「'60年代の夢をうまくアレンジして'90年代に開花させたい」と切望してる僕にとってはまさに時代が要求した仕事なのかも知れないね。

で、第4回目の高橋貴代子ちゃん。この手にとまってる小鳥がなんとも言えんな。唇が色っぽい。先生の描く人物は、何か艶っぽくてイイんだよな。んで、第9回目は田山真美子ちゃんだったわけだが、ナース姿で水差しに入っている紅茶（？）が、いとおかし。こうして並べてみると壮観だな。アイドルのこれをそのままレコード（CDというのか、やっぱり今は）ジャケットにしてもいい。中山美穂のLPで去年か、外国のイラストレーターが描いたのがあったよね。あんな感じで。俺だったら絶対やってみたいな。やっぱアイドル界全体も転換期を迎えてると思うんダ。だから僕ァ、本コーナーで修業させてもらった頭を使って、アイドルなんぞもプロデュースしたいと思ってる。ま、また来月から狂ったノリでやってくから、今年もよろしく笑ってやってくださいね!!



高橋貴代子　6月号。僕の昔からのお気に入りのコ。おおた慶文の絵の娘みたい

画・石原豪人



裏時空戦士
やまざき拓の

OVAシンドローム

最近部屋が散らかっている。掃除しても3日後にはまた元の状態。この間手さぐりでリモコンを手にして、ビデオを作動させようとしたが……動かん！　よく見たらエアコンのリモコンだった(愚)。

イース　第1巻

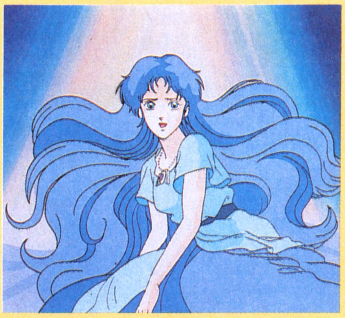
ついに登場した、待望の『イース』ＯＶＡ。序章＋１～６章の全７巻のシリーズは、まさにファンにとっての「イースの書」だろう。

もともと原作であるゲーム『イース』のシリーズは、ストーリー性が極めて高く、それは昨年『ファルコム・スペシャルＢＯＸ'89』に収録されていたドラマ編『サラウンドシアター』が立証している。そして今回のＯＶＡも、そのストーリーを語るにふさわしい内容になったと言えるだろう。

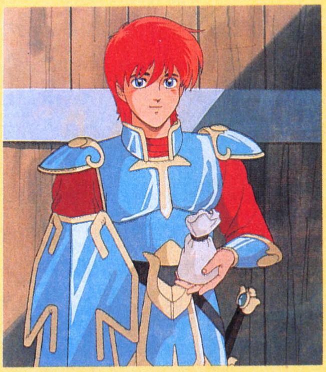
「序章」では主人公アドルがエステリアに漂着し、ミネアの町で占い師サラに会う。そして「イースの謎」に挑むべく、冒険の旅に出るのである──と、ここまでの話。

単なるファンタジーＯＶＡとしても十分な出来ではあるが、これがゲームの展開を知っていると、さらに楽しめる。設定がゲームに忠実に施されており、登場するモンスターやミネアの町のマップまで、ゲームそのまんま。サラがクリスタルをくれるシーンもちゃんとあり、思わず「おー」などと感動してしまう。先が読めてしまうと言えばそうなのだが、ゲームと比較しながら観るとなかなか楽しい。

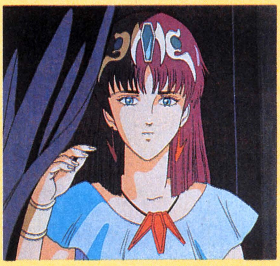
キャスティングもイメージに沿ったメンバーであり、スムーズに世界に入りこめる。「イースの書」に関する話が出てこなかったのが気にかかったが、それは次回期待ということか？　とにかく続巻が楽しみである。



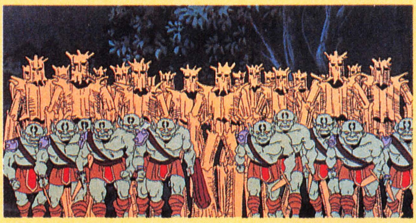
▲人気ゲームの雰囲気が、よく出ているのだ



◀ヒーローは、生きのびることができるのか？



◀ゲームのアニメ化も、次第にうまくできるようになってきたようで、まずはめでたい



◀続編も、当然のように発売予定。大いに楽しみだ



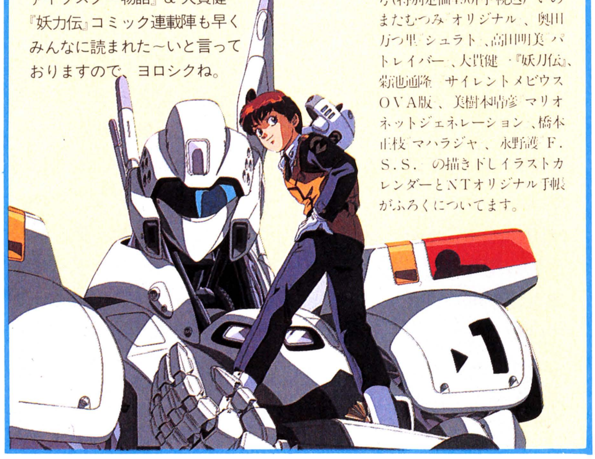
◆28分　キングレコード　4500円（税込）　※本誌でもおなじみの、名作ゲームのアニメ化第1弾。今後の展開に期待大!!

Newtype 攻略日誌㊳

THE MOVING PICTURES MAGAZINE

いよいよＴＶ放映が開始された『機動警察パトレイバー』や現代っ子ギャルのトレンド『天空戦記シュラト』の特集を巻頭カラーに、ＮＥＷＴＹＰＥは今月も快調な毎日を送っております。みな様お元気ですか？　今月のＮＥＷＴＹＰＥは、もう読みましたか？　永野護『ファイブスター物語』＆大貫健一『妖刀伝』コミック連載陣も早くみんなに読まれた～いと言っておりますので、ヨロシクね。

月刊ＮＥＷＴＹＰＥ1990年1月号(特別定価490円・税込)　いのまたむつみ オリジナル、奥田万つ里 シュラト、高田明美 パトレイバー、大貫健一『妖刀伝』、菊池通隆 サイレントメビウス ＯＶＡ版、美樹本晴彦 マリオネットジェネレーション、橋本正枝 マハラジャ、永野護 Ｆ.Ｓ.Ｓ. の描き下しイラストカレンダーとＮＴオリジナル手帳がふろくについてます。



今月のOVA BEST 10

順位	タイトル	発売元
1	鎧伝サムライトルーパー　輝煌帝伝説 Vol.1	CSG
2	眠れる森の美女（日本語吹き替え版）	DHV
3	メガゾーン23 PARTⅢ　イヴの目覚め	V
4	眠れる森の美女（バイリンガル版）	DHV
5	新・キャプテン翼 第4巻	CSG
6	ミッキーとごきげんチーム（日本語吹き替え版）	DHV
7	天空戦記シュラト	K
8	強殖装甲ガイバー Vol.1	BC
9	ロビンフッド（日本語吹き替え版）	DHV
10	聖闘士　星矢　最終聖戦の戦士たち（劇場版）	東映

エンゼルコップ PART 1

これはそう、『ニュータイプ』で連載していたコミックのＯＶＡ化である。

大都市「ＴＯＫＹＯ」の繁栄の一方で、表立ってその活動を開始した、国際テロリスト。ヤツらを撲滅すべく設立されたのが、殺人許可証を持ち、階級を持たぬ警官「特殊公安」なのだ！　その特殊公安に新たに配属された女性、コードネームは「エンゼル」。

全６部作のうちの、今回は第１弾ということで、「特殊公安ＶＳテロリストの戦いが、いま始まったのだあっ！」という概要のモノ。そのバイオレンス度は、かなりのものである。車は炎上する、銃はガンガン撃ちまくる、人間の頭はフッ飛ぶ――と、とにかくハードだ。一寸のギャグやオチャラケの介入する余地もなく、ドラマはひたすらにシリアスに進む。30分間このような緊迫感に包まれっぱなしなので、確かにそういう意味では「目が離せない」のだが、終始そのようなシーンばかりでは、一歩間違えると救いのなくなる恐れもあるのではないだろうか……。まあその分は、都会的作画である程度カバーされてはいると思うのだが、会話の面でもう少し洒落っ気があればなあ、というのが実感であった。

一連のドラマとして見ると、これは非常に渋め。その完成度も高く、大人の香りを高く漂わせている。ハードボイルドの好きな人には、ぜひオススメしたい。

ただ、シリーズものにしては価格が高い。ましてや６巻もであるから、ユーザーがついて来るかが問題になる。

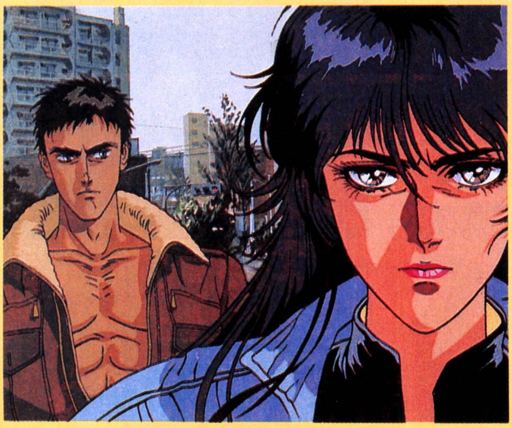
続刊に大いに期待したい。



▲アクションシーンの迫力は、ほとんどさすがなものがある



▲バイク好きな監督がやっているだけに、なかなか



◀未来版『ワイルド7』みたいな設定だ。そういや、あれも原作に忠実に、アニメ化されないかな…



●30分　フェアリーダスト　9800円（税込）　監督／板野一郎　全6巻で展開される、アクションドラマの始まりだ

ひとことイッキレビュー

孔雀王2



●60分　フェアリーダスト　11,300円（税込）

【見どころ】なんといっても戦闘シーンのものスゴさ。ダイナミックなパースのとり方、聖獣ケルビムのグロさには、圧倒されるものがある。

【欠点】原作の持つ「宗教色」よりも、およそスプラッタっぽい色彩が強いのでは？

【その他】ゲストキャラの女性、某アイドルに似ている。

プロジェクトA子 完結編



●60分　フェアリーダスト　11,300円（税込）

【見どころ】相変わらずのハチャメチャぶりに、今回はさらに磨きがかかったか!?　結末は意表をつくものがあるぞ。

【欠点】ツジツマの合わない展開が混乱を招くような気がする。オチに凝りすぎたのか、進み方がスムーズでない。

【その他】なんかまだ続くようなニオイもするなあ……。

クラッシャージョウ 最終兵器アッシュの謎



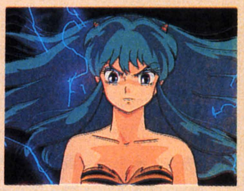
●50分　バップビデオ　9800円(税込)　原作／高千穂遥

【見どころ】最終兵器をめぐる軍人の野望と、殺人メカの群生する星でのクラッシャーの活躍。戦闘・追跡のシーンや、ストーリーの組立ての良さは秀逸！

【欠点】先がある程度読めてしまう……くらいか？

【その他】勧善懲悪モノは、個人的に明快で好きなのだ。

うる星やつら 月に吠える



●25分　ポニーキャニオン　5665円（税込）　原作／高橋留美子

【見どころ】『うる星』シリーズの中では、わりとオーソドックスなパターン。家庭から学校・ハプニング・ワキ役など、各種のオイシイ要素がバランス良く入って楽しめる。

【欠点】それだけに、突出したアクの強さはないのだが。

【その他】ビデオ版の中では良い出来だと思う。

♠と♥のMovie Column

銀幕見聞録

柳の下の2匹目のドジョウじゃないけれど、ヒット作品のパート2ものは映画界のジョーシキ。大ヒットの『バック…』『ゴースト……』とたて続けに公開されるゾ。いずれも前作よりパワーアップ。決して期待を裏切らないオススメ作品だ。

新しいゴーストが、わんさか登場！『ゴーストバスターズ2』

♥「あれから5年。とストーリーもリアルタイムに進むのだけど、3人組は破壊したビルや公道の修理代の借金におわれる毎日なのね」
♠「ピーター(ビル・マーレー)はTVの超能力アワーのホスト、レイモンド（ダン・エイクロイド）はなんと、ゴーストバスターズの出張パフォーマンス！」
♥「ダ～イスキなマシュマロマンが出ないのが、ちょっぴり不満だったけど、やはりビッグなゴースト〝アーチーズ・ビッグ・モンスター〟が出てきたから許しちゃう」
♠「なんといっても楽しみのひとつは奇想天



▶「おなじみバスターズ3人組。R・モラニス（左）も前作と同じ役で登場」♠



▲「アグリーくんは良いお化けで出演よ」♥



▲「ILMのSFXは今日も期待を裏切らないゾ」♠

外なゴーストのキャラクターだからね。そういう意味でもこのパート2は大成功」
♥「にしても、ゴーストの正体が、人間の欲望や怒りの物体化というアイデアは秀逸ね」

過去へ、未来へ、現在へと大忙がしの『バック・トゥ・ザ・フューチャー2』

♠「前作は過去だったから、今回は当然というか、期待を裏切らず未来へタイム・スリップするマーティ(マイケル・J・フォックス)」
♥「30年周期でしか移動できないみたいね。前回は'85年から'55年でしょう。今度は2015年」
♠「これも『ゴースト…』と同じく、前作とまったく同キャスト。やはりパート2は同じ役者が出ていることが必須条件といえる」
♥「マイケルの4役も見ものよ。現在の自分、未来の年老いた自分、そして未来の自分の双子の子供たち。1人は女のコだから、なんと



▲「母親(リー・トンプソン)はなんと再婚」♥



◀「マイケルの女装にも注目してネ」♥



▲「ビフが大金持に!? 彼が大活躍するのだ」♠

女装まで披露。結構カワイかったりして」
♠「いじめっ子ビフ（トーマス・F・ウィルソン）が変えてしまった未来を修正すべく、未来→過去→現在とまさに八面六臂(はちめんろっぴ)の大活躍だ。ところでパート3も同時に撮影されてたのって知ってた？ アメリカでは6月公開が決まってるらしい」
♥「な～るほど。だからエンディングが、まるで続きものみたいなのね」
♠「そう。『2』の結末を知りたかったら『3』を見るっきゃない」
♥「商売人なんだ、スピルバーグって。でも絶対に見に行っちゃう！」

ひさびさアル・パチーノのラブ・サスペンス『シー・オブ・ラブ』

♥「私、嬉しい。前号で期待して！ といったエレン・バーキンが、堂々の準主役で出ているんですもの。エヘンッ」
♠「アル・パチーノの作品は4年ぶりだね。影のあるNY市警役が、キマってる」
♥「容疑者の女性を調べるうちに恋愛関係にっていうのはよくあるパターンだけど、もし



▲「監督は『タップス』のハロルド・ベッカー。1枚のレコードが重要な鍵に」♠



◀「連続殺人事件を調査するベテラン刑事。パチーノ久びさのはまり役！」♥

かしたら犯人!? というハラハラドキドキがビンビン伝わってきて、こわかった～」
♠「セックスの最中、殺されるんじゃないかとかね。市警としての職務と、愛のはざまでかっとうする男。ウ～ン名演技」
♥「最後の最後までハラハラドキドキの連続で、グッタリしながら楽しめたわ。でも、きっと、これでE・バーキンのファンがますます増えそう」

ゴーストバスターズ2

事件から5年後。借金におわれるゴーストバスターズの前に、今度は霊界の大魔王ビーゴが現われる。東劇、丸の内ピカデリー2ほかで公開中。

バック・トゥ・ザ・フューチャー2

スピルバーグ(製作総指揮)&ゼメキス(監督）コンビの超エンタテインメント。未来、過去、現在への時間旅行がスピーディな展開で。12月9日より全国公開予定。

シー・オブ・ラブ

NY市警フランク(A・パチーノ)は容疑者の女性を愛してしまう。はたして彼女は犯人か!? それとも……。12月16日より東宝洋画系にて公開予定。

小川範子のおすこやか日記

NORIKO OGAWA



今の気分を一言で表現すると……？「眠い！」です





▲早稲田祭ステージ。あわただしいスケジュールだというのに、貫禄たっぷりの全11曲でした

文化祭シーズンも、そろそろ終わり、という今日この頃ですが、みなさまいかがお過ごしでしょうか。

私は今年、3つの大学に呼んでいただきました。11月5日には、思いで深い早稲田祭に行ってきました。おととしの11月3日、この早稲田祭で、私は初めて「涙をたばねて」をお客さんの前で歌ったんです。もう、歌手・小川範子誕生の地、というカンジで。

けれど、当日はスケジュールがとってもあわただしくて、のんびり思い出にふけっている時間はなかったんだすよね。その前に、ラジオの本番があって、早稲田に遅刻。満足なリハーサルもなく、着がえてすぐ本番。それからドラマの撮影、最後に取材、というスケジュールでしたから。でも、私の場合、のんびりすると、ヘンに緊張しちゃうので、これくらいの方がいいんです。蒸し風呂みたいな教室で、ファンの方も私も汗だくでしたけどとても楽しかったです。

私の学校の文化祭も無事終了。私は、クラスの男子がバンドをやるときの会場盛り上げ係と、駄菓子屋さんをやりました（けっこう売れたんですよ）。お仕事の関係で、途中までしかいられなかったけど、こちらもすごく楽しかった。

新曲はもう聴いていただけたでしょうか？今回、初めて川村真澄さん以外の方に作詞をお願いしたんです。それほど大きな変化はないんだけど、松井五郎さんという男の方で、やっぱり男の方は、とらえ方や感じ方がちがうんだなっていう部分はありますね。なかなかいま風の曲で、オシャレな感じですよね。

アルバムも発売されます。この号は12月8日発売ということですから、ちょうど今日ですね。「無事の罪〜会えない夜　あなたが遠い」も12月8日発売です。いやー、偶然ですねー。せっかくだから、ちょっと解説しちゃおうかな。

6曲入りのミニアルバムってこともあるのかもしれませんが、今回はアルバム全体の流れよりも、1曲1曲の個性が強いんです。どちらかというと〝曲集〟という感じかしら。曲を作っていただいた方たちが、シンガーソングライターの人が多いので、各曲が個性的すぎて、流れがないんですよ。

本当にいろんなタイプの曲がありますよ。「恋愛小説」はさだまさし風で、ポワーッとした、少女マンガに出てくるようなストーリーです。「Dreamy Dynamit」は私にしては珍しく〝がんばろうね〟という歌。サブタイトルは「午前4時の不眠症」の1フレーズなんだけど、これも気に入っています。小川範子にしては、かなりオシャレだぞってアルバムですので、ぜひ聴いてみてください。

最近はずーっと睡眠不足で。今日の1時間目は社会だったんだけど、深い眠りに落ちてしまいました。熟睡しちゃって、本当に気持ちよかったなー。いつも寝てるわけじゃないんですよ。1時間目だったし、核問題がどうした、ICBMがどうした、なんて話をきいてるうちに、ついウトウト……。休み時間にマネージャーの麻生さんの家に電話をしたんです。私は起きて学校に来てるんだから（寝てたけど）麻生さんが寝てたら怒ってやろうと思って。「ハロー！」って言ったら、麻生さんも「ハロー」って。起きてましたね。エライぞ。ちょっぴり意地悪な今月の私です。



◀7枚目のシングル「無実の罪」。すごく範ちゃんの雰囲気に合ってる曲です。M-2「矛盾」は、徳永英明さんが作曲してます。これがなかなか激しい曲で、カッコイイんだな。範ちゃんはこのジャケットを見て、「これでシマの洋服を着てたら囚人みたいですね」と笑ってました。さぁ、アルバムも買いに行こう！



撮影／江尻宏明

読者通信

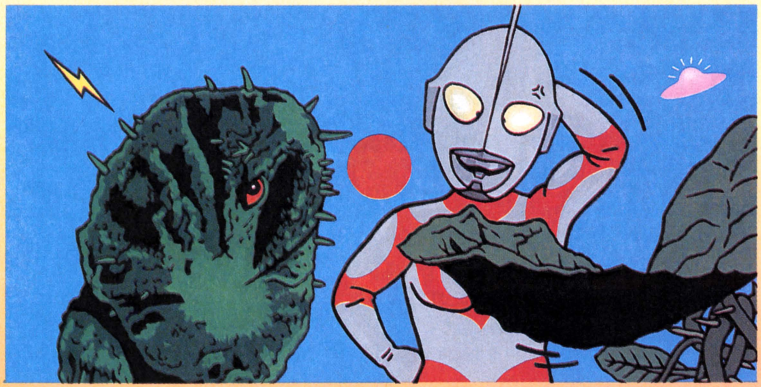
眠気もふっとぶパワー全開レターを！

朝の6時に大阪から帰ってきて（徹夜でね）そのまま学校、そのままドラマ、という日もあるそうです。それなのに、疲れも見せず、より一層元気な範ちゃんに、励ましのお手紙を書こう。今月のテーマは、平成元年度の範ちゃんの作品（歌でもドラマでも何でもOK）でいちばん思い出深いものについての感想。そんなのイヤだ、という人は、好き勝手に書いてください。コンプティーク編集部「タフだぜ！　範ちゃん」係まで。早稲田祭の生写真を20名様に。特に優秀だった5人のキミには、なんとサインいりだ。今月のラッキー野郎は、武村賢司、瓜生聡、松下繁、阿部純也、鈴木秀幸、他15名。にくいね！　このヤローっ！

イキなカントク 實相寺昭雄の

なめてかかれ!

久びさの監督による怪獣映画、『ウルトラQ』の製作も決まった！ もちろん脚本=佐々木守・特撮=大木淳吉のトリオだ!! 新作ゴジラに続き'90年は再び怪獣の年になりそうだ!!



イラスト／塩見正一

■植物怪獣は難しい

大森一樹監督の手で、あたらしい『ゴジラ』がつくられているが、噂ではビオランテという植物怪獣も登場するそうで、出来上りが楽しみである。内容を知らないので、はたして、本当にハイテク時代の植物怪獣があらわれるのか、どういう活躍をするのか言及出来ないけれど、是非成功してほしいものだ。

ウルトラのころ、一番冴えなかったのがこの植物怪獣だったからだ。ミロガンダから派生したグリーンモンス、スフランといった怪獣は登場したが、だいたいキャラクター商品にもなりにくいから、巷の人気を得ることも出来なかった。

何故、この手の異形がさまになりにくいかというと、怪獣に仕立てる以上、植物に動物的な要素を付加しなきゃならないことで、これが魚に手足をつけるのと訳がちがって、ひどくデザイン的に難しいのだ。そして、かたちがなかなか面白いものにならないのである。

次に、植物という基本的な性質から、場所の移動が問題になってくる。普通の怪獣ならば、手足または翼や鱗(うろこ)を使って、脚本上、無条件で動かせるのだが、植物怪獣となるとそうはいかない。根を下ろした一点から動くだけで、何がしか言い訳めいた理由をくまなきゃならない。根をはやした定点を動かないとなると、逆に攻撃される側をわざわざ傍へ近づけさせるドラマをつくらなきゃならない。

その次に、攻撃の手段を考えるのが難しい。火を吐かせるのか、粘液を吐かせるのか、怪光線を吐かせるのか、伸びる蔦(つた)で対戦相手をからめとるのか、いずれにしても、これまでは納得出来るものにお目にかかったことがない。特撮的にも、蔦や触手が何本か伸びれば、そのすべてを遊ばせず有効に使わせるのも大変なことだ。しかも、私見だが、労多くして功少ないことも目に見えている。

余談だが『ウルトラマンタロウ』で、結局日の目を見なかったが「昇る朝日に脆(もろ)く」という脚本の打合せをしたとき、千手観音を登場させたい、とプロデューサーに言ったところ、

「いやあそれは勘弁してくださいよ。植物怪獣で、五本触手を出しても時間ばかり食うと大騒ぎなのに、千手となったら気が遠くなる」

と言われ、大仏さんに変えて書いた記憶がある。

グリーンモンスを実際に手がけた飯島敏宏監督に聞くと「やってて辛かった」と言う。

植物怪獣というのは、飯島さんをしても手に負えなかったらしい。ウルトラマンをはじめるとき、バルタン、ネロンガと抱き合わせの三本持ちで撮影に入って、矢張り一番比重が軽くなってしまったそうだ。植物怪獣を出現させたのは。シリーズにバラエティを持たせる意図だったろう。

「何が辛かった？」

と聞けば、

「やっぱり植物がベースなだけに、表情がないから困ったよ。食虫植物をモデルにして考えたんだけど、手足のない肥大した葉を無理矢理動かしたものだから、いい結果にならなかったね。縫いぐるみも袋状で、その中に入った奴がしゃがんだり、立ち上がったり、両手をひろげたりするだけだから、辛かったんだ」

と、当時をふり返ってくれた。

近年、植物で成功したのは『リトルショップ・オブ・ホラーズ』のリ・メークぐらいなものだろう。

しかし、シリーズとなると、どうも一度は植物怪獣を登場させたくなるものらしい。『ウルトラＱ』には「マンモスフラワー」があり、『ウルトラセブン』には植物人間だったが「緑の恐怖」があった。

いずれにしろ、シリーズのはやいうちに出てきて、同種のものは再生されないのも、植物怪獣の難しさをもの語っている。

それでも、飯島監督は当時企画だけに終った『妖奇館』シリーズで、ジョン・コリヤーの「緑の想い」に魅せられて、脚本もつくっているそうだ。時代劇仕立てで、食人植物を出していたそうだから、是非見たかったものだ。

植物が猫を食べると猫の花が咲き、女を食べると女体の花が咲くというものだったそうで、実に面白いじゃないか。

CORDINATE/MINORU KAWASAKI LOGO ILLUST/YUTAKA KONDO

空想科学電影館 VOL.2

きしかわおさむ

早くも年末大掃除に着手！　といえば聞こえがいいが、ビデオ、本などが散らかり過ぎて仕事がしにくいためというのが真相。嗚呼！

SFアンソロジーの魅力

SFTVの古典名作 アウター・リミッツ



①第５巻「蟻人の恐怖」のザンティ星人。②「ターミネーター」の元ネタとして有名な「ガラスの手を持つ男」は第３巻。③「ゆがめられた世界統一」に登場する改造人間、第６巻。④シリーズ第１話として放映された「宇宙人現わる」は第１巻に収録。⑤デビッド・マッカラムが扮したので有名な「狂った進化」に登場する進化人は第６巻に収録。⑥エーボン星人に捕えられた人間は激しい尋問を受ける「悪夢」は第５巻。全６巻12/1リリース。

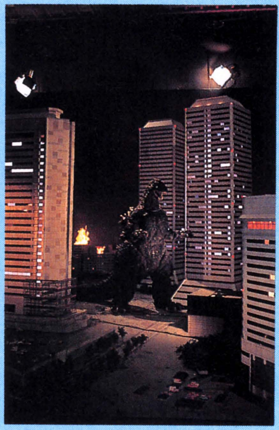
『アウター・リミッツ』は、’63年９月より米国で、翌’64年２月からは日本で放映が開始されたＳＦ・ＴＶシリーズの古典ともいうべき作品だ。放映形式としては、毎回読み切りの１話１時間で、地球侵略モノのテーマが多かった。

毎回読み切りのSF・TVシリーズというと、ロッド・サーリングがプロデュースした『トワイライト・ゾーン』が有名だが（日本では『ミステリーゾーン』という題名で放映）、サーリングの作品がＳＦをモチーフとしたドラマ性の強い作品だったのに対し、『アウター・リミッツ』は特撮（その多くは造形的なもの）を前面に押し出した派手なものが多く、ストーリー的なものより、画面に毎回登場する宇宙人や怪人、怪生物などキャラクターの印象が強い。

今回、ポニーキャニオンより、リリースされたのは全48エピソードの中から12本をピックアップしたもので、そのどれもが傑作として名高いものだ。ベトナムに落ちた隕石が、死んだはずの４人の米兵を生き返えらせる「見知らぬ宇宙の相続人」、アリ型のザンティ星人が登場する「蟻人の恐怖」、遺伝学者の実験体となった男の運命を描く「狂った進化」、等々、バラエティに富んだラインナップが魅力だ。

また、この作品はソフト１本に２話収録で、7800円（税別）という低価格がウレシイ。輸入版ソフトが１本に１話収録で6000円前後なので、はるかに得だ。製作年が’63～’65年にかけてなのでモノクロ作品なのだが、脚本・演出ともに出来がいいので、楽しめるシリーズといえよう。

『ゴジラ対ビオランテ』公開いよいよ迫る！



▲大阪の街はよく知らないけど、この写真を大阪の人に見せたら「中之島だね」といわれた……ので、多分そうでしょう

怪獣ファンのぼく（きしかわ）としては、公開がさし迫った『ゴジラ対ビオランテ』がとても気になる。正直いって’84年の『ゴジラ』には、怪獣ファンやめようかと思わされた苦い経験があるからだ。ところが、スタジオに見学に行き、ラッシュフィルムを見たりしているうちに「これは昭和30年代に見た超燃えの怪獣映画だ！」と確信するようになってしまった。いいのだ。すごくいいのだ。全面協力の自衛隊総出撃シーン、大阪の街を破壊するゴジラ、どのシーンをとっても大コーフンものなのだ。期待しても損はない。必見作!!

3Dエクスプレス 海底軍艦



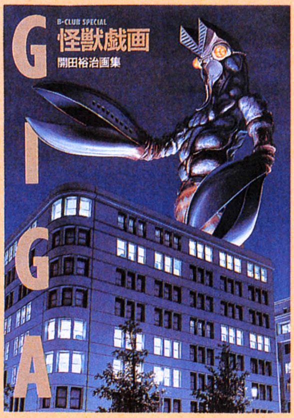
海洋堂製

イキナリ始まる趣味の３Ｄコーナー。第１回めは『海底軍艦』のソフビキット だ。価格は2500円（税別）とガレージキットにしてはリーズナブル。東宝メカのベストデザインともいうべき、この万能戦艦を５名の人にプレゼント！（欄外参照）

※「海底軍艦」を希望の人は、このページに対する感想や希望、住所、氏名を書いて、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16　コンプティーク編集部3D係まで！

BOOK

特撮&アニメ関係出版物が花盛り！ ビデオの他にも、面白いものはある



▲開田裕治「怪獣戯画　開田裕治画集」バンダイ　2000円（税込）

その昔、特撮もの（怪獣もの）の関連商品というものは、ブームになるとドカジャーンと出るのだけれど、いったん流行がすたれてしまうと、ホントに、つくづく、とことん出なくなってしまうものであった。出版物なんか、小学館あたりから「ウルトラ怪獣ナントカ」なんてのが出てたくらい。それも、ブームのときに発売されてたやつの再版だったりした（単なる売れ残りだったこともあったしね）。

しかし、ここ10年というものは、特撮ファンの高年齢化に伴って、とくにブームじゃなくても、関連商品はよく発売されるようになった。１つのジャンルとして定着したと言って、いいだろう。

また、読者の高年齢化は、当然、内容にも影響を与えた。ひらたく言えば、マニアックになった。そりゃそうだ。大学生にもなって、「あ、危ないウルトラマン！　ゲスラのトゲには毒があるぞ！」なんて文章ばかりに喜んでいるわけがない。

で、そんなマニアに、ぜひおすすめしたいのが今月紹介する『快獣戯画』だ。怪獣ものの音楽集、ＬＤ、ビデオソフト、プラモなどのジャケットで活躍している開田裕治氏の画集である。バンダイから出た『ウルトラQ』『ウルトラマン』『ウルトラセブン』のＬＤジャケットのイラストを中心に、怪獣やヒーローのイラストが多数、収録されている。

ページをめくると、ジャケットを飾ったイラストの数々があらわれる。マニアにおすすめと書いたけれども、別にマニアでなくても充分、楽しめる内容だ。巻末につけられた開田氏自身による各イラストのコメントがついているのもいい。

掲載作品を見ていて気づくのは、開田氏のイラストは、怪獣の着ぐるみを、その持ち味を損なうことなく、本物の怪獣として描いているということだ。着ぐるみの雰囲気と、本物の怪獣の迫力が、うまくバランスされている。まあ、描かれているのが第一期ウルトラシリーズや、黄金時代東宝特撮映画の怪獣たちで、着ぐるみのデキが圧倒的に良かったせいもあったろう。これがゼットン（2代目）だとか再生ベムスターなんていう連中だったら、こうはいかなかったかもしれない。

それはともかく、ただ絵がうまいだけでなく、作品全体が反映されているところが、開田氏のイラストのすごいところだ（それにしてもレッドキングは、桝添要一に似ているなあ）。

さて、マニア泣かせの本といえば、〝エンターテイメント・バイブルシリーズ〟の『ボトムズ大図鑑』と『スタジオぬえ　メカニックデザインブック』も気になるところだ。前者はＴＶシリーズ＆ＯＶＡで根強い人気を持つ『装甲騎兵ボトムズ』の設定徹底解説。タカラがメインスポンサーだった『ボトムズ』の本がなぜ、バンタイから出たのかは不明だが、とにかく楽しめる一冊だ。また『ぬえ　デザインブック』のこれはPART.１　機動兵器編。クリスタルアートスタジオ時代の懐かしいメカも、紹介されている。

以上の３冊の他にも、さまざまな特撮＆アニメ関係出版物が鬼のように出ている。油断のならない世の中だ。



▶『エンターテイメント　バイブル5　サンライズロボットコレクション1　装甲騎兵ボトムズ大図鑑』バンダイ　780円（税込）



◀『エンターテイメント　バイブル6　スタジオぬえメカニックデザインブックPART1　機動兵器編』バンダイ　800円（税込）

MOVIE

今月は上杉謙信、その名の変遷を特集だ



一般に〝上杉謙信〟というが、それは彼の呼び名の一つにすぎない。彼には、戦国時代でも珍しいほど、多くの名前があった。

まず、幼名…これは当時の武士にはみなあったが…は虎千代。元服して長尾景虎となった。そう、彼はもともと上杉家の人間ではなく、その家臣・長尾家に生まれたのだ。しかし、室町幕府・関東菅令をつとめる名門でありながら落ち目になった上杉家をたて直すため、上杉憲政（のりまさ）の養子となり、上杉景虎となった。その後も政虎、輝虎と改名した。そして、謙信というのも実は、厳密な意味での名前ではない。これは〝号〟と呼ばれているもので、正確には不識庵謙信といった。

当時は元服や出家などで名前が変わることはよくあった。たとえば武田信玄も、本名は晴信といったのである。しかし、これだけ名前をよく変えた武将は、そういない。

何度も名前を変えたり、有力な武将がだれも行きたがった京都に上りながら、政権を取ろうともしなかったり…。謙信はやはり、他にはないユニークな個性を持った武将であった。それだけにまた、人気も高いのである。

JAGUAR! JAGUAR!

ジャガーじゃが!!

世紀のニューアルバムが出現だ!!!

ワァ～オ、JAGUAR様だ！
我輩は現在、ニューアルバムの録音のまっさい中であ～る。今日は「だまってJAGUARについて来い」という曲を録ったのであった。この曲は実は、我輩のセカンドアルバムに入っているのであるが、それはインディーズ盤であったのだ。
ところが今度は、なんつ～たって、今回のニューアルバムは大メジャーレーベルのレコード会社なんだから、正に日本中どこに居ても手に入るわけなのである。四国の海岸でさえもレコード店に行けばＯＫなのだ。なんとアルバムタイトルも「だまってJAGUARについて来い!」なのである。２月25日発売なのだ。みんなビ～ックリすんなよ～！　では、さらばじゃ～。ワァ～オー!!



撮影／倉部和彦



GOちゃんの似顔絵男爵

風邪と似顔絵の関係について語る!!

風邪の季節になりましたが皆さんは「風邪をひいたらCMソングの楽しいベンザエースを飲もう」と思ったりしませんか？私はそれでいいと思うんです。どうせ劇的に効く風邪薬なんてないんだから。♬こーまり・まァァすなどと歌いながら錠剤飲めば鼻水するするもまた楽し、てなもんです。似顔絵もそういう風に楽しんでいただきたい。そっくりに描けなくても面白きゃいいじゃないですか、ねェ今月の男爵の若林君。このコーナーでは斎藤由貴を描く人けっこういますが、それぞれのパーツがある程度似ていてこんなにヒドイ顔というのは君のが初めてです。これじゃ半魚人だよ佳でももっと描いて送ってください。佳作は「絵かき歌風J・レノン」のタコハチ君です。

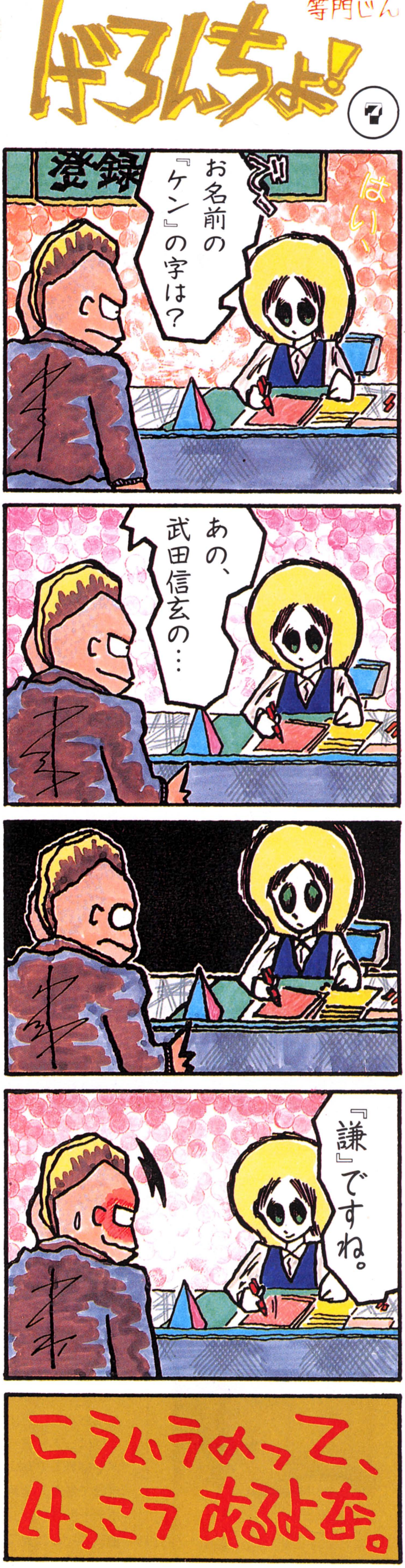


◀いったい彼女に何の恨みが!?　若林浩信の男爵受賞作品だ。目つきがすごいよな　㊙



▶PN・TAKOHACHIの作品。わびさびを感じさせる枯れた味がある。気分は室町時代　㊙

業務連絡　そう、似てる似てないじゃ、ないのだ。送って載って、アハハと笑って…。それが似顔絵の醍醐味なのだ　㊙

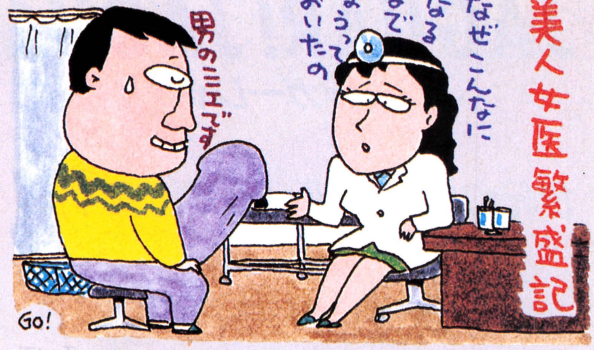


←"上杉謙信"と言うところを、つい"武田信玄"と言ってしまったモヒカン親父。やっぱり、こーゆー髪型のヤツはしょーがないなあ

小田嶋隆の新妖怪百物語

股ン子の巻

人間の体から、ある日突然キノコが生える。君は、そんな話は信じないかもしれない。しかし、ほら、股間を見てみたまえ……。



前回に引き続いて、これまた年少組の読者諸君は知らないかもしれないが、今を去る事20年ほど前、東宝系の映画館で『マタンゴ』という奇妙なタイトルの映画が上映されたことがある。地味な映画だったのでたいしてヒットはしなかったが、これは実になんとも言えず恐い映画であった。

ストーリーそのものは、「南洋の島に漂着した若者達を吸血キノコ怪獣・マタンゴが次次と襲う」という他愛のないものだったが、マタンゴに血を吸われた人間がみーんなマタンゴになってしまうというところが嫌だった。しかも、そのマタンゴの姿というのが、今思えばぬいぐるみがセコかっただけの話なのかもしれないが、実に実に醜くて、まったくもって気持ち悪かったのである。この映画を観て以来というもの、私は、怪獣映画および恐怖映画をひどく恐れるようになり、もっぱら股のあたりが「ンゴ」っとなるタイプの、いわゆる「股ンゴ映画」しか観ない男になってしまったのである。

さて、もちろんのこと、我々が住んでいるこの世界に「吸血キノコ怪獣」なんてものがいるはずがない。キノコが血なんか吸うはずがないし、第一、血を吸おうにもあいつには口もなければ喉も胃袋もありゃしないのだ。

しかしながら、そうはいってもキノコが血を吸わないからといって、キノコをなめて良いことにはならない。この世の中に存在するもののうちで、血を吸わないもののすべては恐くないものだなんてことを考える奴がいたとしたら、そいつは恐いものについて何も知らないのだ。

確かに、キノコは血を吸わない。しかし、あいつは、血を吸うよりももっと恐ろしいことを、我々の肉体に対して行うことができる。

たとえば、毒キノコというものがある。南米の方に行けば、幻覚作用を持っているマジックマッシュルームというのだってある。ワライタケは我々を意味なく笑わせるし、ベニテングダケは、食べた者を殺すことができる。

それだけではない。キノコは、適度に湿っている柔らかい場所であれば、どこにでも生えることができるのだ。

わかるだろうか。

「適度に湿っている柔らかい場所」

である。こういう場所は、ちなみに、諸君の身体の中にだっていくらだってあるんだ。

たとえばの話、水虫、田虫、いんきん、しらくもといったような皮膚病は、あれは人間の皮膚に一種の菌類が寄生することにもって生じるものだが、要するにあいつらはキノコの仲間なのだ。

話を整理しよう。

つまり、キノコは

① あらゆる種類の毒素や幻覚物質のようなものを含有することができる

だけではなく、

② 湿っている柔らかい場所にいつでも寄生することができる。

のである

ってことは、つまり、キノコというのは、我々の上に、あるいは我々の中に、生えることができるということであり、しかも生えることによって我々を狂わせることもできる植物だということなのだ。

たとえば、股間のような場所にある日、にょっきりとキノコが生えてきたらどういうことになるか、諸君は一遍でも真剣に考えたことがあるだろうか。

どういうことになるのかというと、もちろん、その人間は、その日から股間のキノコ（股ン子だが）の支配下にはいる。

諸君も、一度自分の股間をじっくりと検分して、キノコ様のものが生えていないかどうか調べた方が良い。もし生えていたら、早めに切り落とした方が良い。大きくなってからでは遅いのですよ、実際。

イラスト／中野豪

JOT 吊端撃彦のオナニー放談

全日本オナペットTOP40選考委員会

鮎川真理、久びさにトップの座から脱落

今年も年末が近づいて、いよいよJOT会員による「年忘れこきざま大会」の時期がやってきた。12月27日から3日間、一睡もせずにせんずりをこきまくり、その中で一番気力、体力、回数の充実した者が優勝者となるしくみであるが、果たして今年は何人の脱落者や死者が出ることであろう…。今から吊端も楽しみというものよ。フォッフォッフォッ。


▲工藤ひろみ『逆ソープ天国3』(アリスジャパン)

さて今月のチャートだが、先月までブッちぎりで女王の座を誇っていた鮎川真理を追い抜き、とうとうブリブリのバストも目にあざやかな樹まり子が1位になりおった。目出たし!! こいつははっきり言って、鮎川とタメをはれるぐらいの本物のスキ者娘である。それより何より、ポチャ顔タレ目、抜けるような色白といった見てくれの良さが、見る者に思わずこき心を起こさせるのだ。「まり」という名の響きもゴムマリのよーでそそることこの上なし！と吊端は大絶賛。

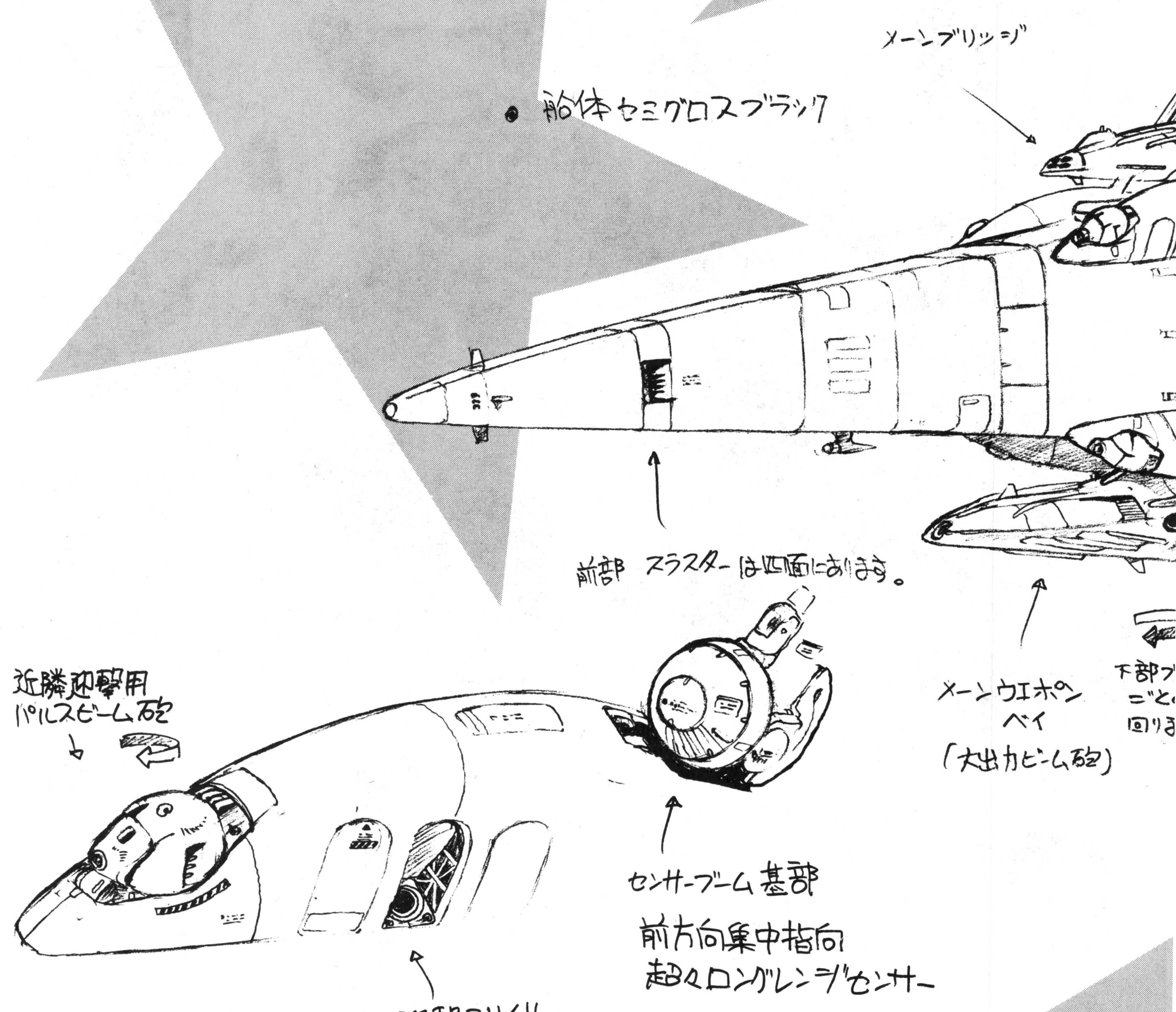
6位初の工藤ひとみも樹、鮎川タイプの丸ポチャ清純ハードギャルとして期待が持てるので要チェックである。タヌキのごとき愛くるしい顔は、ロリコン趣味にもウケそうで。幅広いアイドルになる可能性も大。9位㊕の麻宮千里は、3か月後には忘れられてそーなはかなさがまた良いものよ、フォッフォッ!!


◀麻宮千里『あぶないデカパイ』(Aジャパン)

今月	先月	TOP10 GAL
1	3	樹まり子
2	1	鮎川真理
3	7	木田彩美
4	4	薬師丸ひろ美
5	5	松坂季実子
6	初	工藤ひとみ
7	2	中村由貴
8	6	原田知美
9	初	麻宮千聖
10	9	結城つかさ

NeXT-WORLD TECHNICAL-INDEX 02

SPACE PIRATES

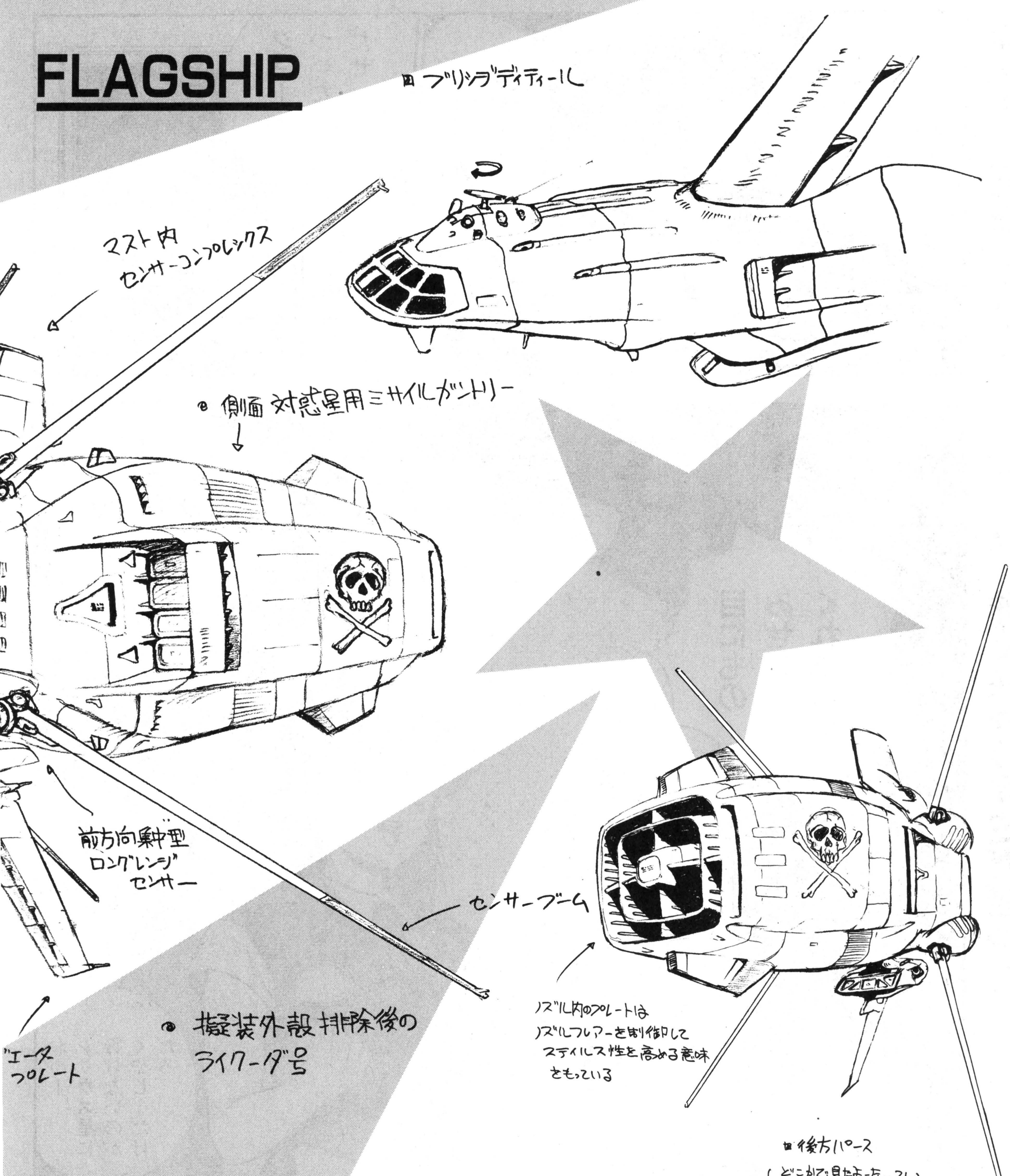


宇宙海賊旗艦ライクーダ

宇宙海賊が装備している兵器類については、旧式の仮装武装船などが主であると従来考えられていた。彼らの旗艦たる「ライクーダ」にしても、被害を受けた連邦艦船の撮影したビデオ画像から推測された外形像は、タージオン級やマックスウェル級などを強引につなぎあわせた、なりばかりでかいつぎはぎのボロ船で、急激な戦闘機動をしようものなら接合部からちぎれてしまうのではないかとさえ思える代物であった。だが、最新の諜報局発表によれば、いままで「ライクーダ」と思われていた大型海賊艦のなかにもう1隻「ライクーダ」が存在することが明らかになった。つまり、旧式軍艦を継ぎ合わせた仰々しい外殻は、われわれの目を欺くためのみのまったくの偽装であり、そのなかには海賊独力によって開発されたのであろう新造艦が隠されていたのである。

偽装外殻を排除した「ライクーダ」の形状はエッジが立って鋭角的なくさび形をしており、連邦、シリウスとも明確に異

FLAGSHIP



なった設計思想に支えられているのがうかがえる。従来の海賊船においても優れていたステルス性がさらに向上しているのはいうまでもないだろうが、さらに大型のノズル内に設けられた推力偏向プレート状の物によってノズルフレアーを何らかの方法によって制御し、発見されにくくしているようだ。従来の海賊船に比べて船体の大きさに対して武装がひかえめであったり、巨大なノズルを備えていることからも、これが極めて速度重視の艦であり、長距離索敵能力も連邦の艦より優れた物を装備しているので、もし、この艦で彼ら一流の海賊戦術を実行するならば、エクセリオン級ですらカモにされる危険があるといっても過言ではないだろう。

海賊たちに関しては、現代でも謎に包まれている部分が多い。「ライクーダ」にしても、彼らのみで独自に開発したのか、それともシリウス側からの技術関与があったのか？　一時期ゴシップ誌で騒がれたように連邦の大手企業と陰の取引があるという噂もあながちデマともいえないのかもしれない。

「宇宙軍事研究より」

設定協力／今南二、AIN SYSTEMS

爆弾娘（ジュンちゃん）は何をたくらむ!? でっけー弁当箱がブキミだぜっ!!



次回2月号の第3話「ここは魔法の国なのね!? シリウス星は大パニック」に大ボケキッ〜ク！


シリウス星到着まで
あと45分です
うむ了解した
おっ見えて来たあの正面の星がシリウス星だな
トライオンβ　艦長
右舷左舷に
シリウスの護衛艦が接近
敵国の船にはさまれるのは気分のいいものではないな


手頃な坂がないようだからこの階段から落としてあげるわ
わーんやだよーっ
トライオン名所32
150m階段
トライオンの中でもっと長い階段 とてもすごいが下を見ると目が回ってじつに危険である。
ねえ
やめよーよ
ねっ
さあどこか遠くへ行ってしまいなさい
うるさいっ
ドンッ
うあー
もうもどってこなくてもいいわよー
ドドーン
キャー
うひーっ
ガラガラン
ガゴン
あーあ行っちゃった——
さっコーチにはマリナは見つからなかったと言うことにしてもどりましょう
そーね
ボゴッ



あ あいびきっ てゆーと
あの牛肉と 豚肉を まぜた…
それゃ 合挽き でんがな
なに ボケと ツッコミ やってんのよ
とにかく あなたのような 悪い子には おしおきをする 必要がある ようね
えーん
わたし なんにも してないよ ——っ
バタ
バタ
バタ
バタ
反省もしない ような子は コンクリートで 固めて 坂から転がして あげるわ
私達だってまだ ボーイフレンドなんか いないのに
なんでこんなバカ娘に あんなカッコイイ人が… なんてくやしいんでしょ!
本音ッ!


彼は言いたかつた
〝ぼくの名前は
タクナ・セドウだよーん〟
と　しかし
若ハゲ様と呼ばれるのも
いいかもしんないとも
思つた――
けつこうへんなやつであつた
ハヤミ……
マリナか…
ポッ
マリナはマリナで
〝もし若ハゲ様の
髪がのびたら
結婚してもいいな〟
と思っていた
けつこう勝手な
やつであつた
つらくても
マリナ
負けないいっ!
だあーーしゅ
待ちなさいっ
マリナ!
あれっ
どしたの
?
私たち
ぜーんぶ
見てた
わよっ!
謹慎中の
身でありながら
艦内で
逢い引きする
なんてっ!


大丈夫
若ハゲってことは
絶対だれにも
言わないわ…
そうか僕が
シリウスのスパイ
だってこと黙って
いてくれていたのか…
よーし
それじゃあ
わたしは
部屋に
もどるわねっ
すっく
若ハゲ様は
こんな苦労してる
のに
わたしはこんな
ことで悩んでいちゃ
いけないってわかったの
そうか
それは良かった
君のような
美しい人には
元気な笑顔が
一番だよ
ぱん
そんなっ
美しいなんてっ
!
あっ
まって
君の名前
をっ!
えっ!?
わたし
ワタナベ
…
これゃ原作者の名前だ
じゃなかった
ハヤミ・マリナっ
!
たた…


そうかーー
そういう訳だったのか
うん…
しかし…今言っていた巨大なマシーン兵器
それはひょっとすると我々シリウスが長年捜し求めていた例の…
ぼーり
ぼーり
ところで若ハゲ様は
どーしてこんな所にいるのかな?
いや実はきみが他の人達にぼくの秘密をしゃべったんじゃないかと思って隠れていたんだが…
とほほ…
わたしだれにもしゃべってないよ
えっ本当にそ そうだったのか…



★キミのお便りだけが、連載に穴をあけないための活力源だ!!

〒102 千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル
コンプティーク編集部そうま竜也まで!!


うわーっ まっくら
まっくらになると まくらがいりまーす
!?
キラッ
あっ あれは もしかして 人魂……？
人魂が出ると ひっとだまる…
トライオンβ ワープ開始っ！
グラッグラッ
わきゃ〜っ
ゴロゴロ
ゴン


おい お前ら
ちょっと ハヤミを つれて来て くれんか
え～っ!?
なんで～
でもでも この艦の中に
たたたた
押し入れなんか あるかしら……?
あっ
たっ…
格納庫
格納庫………
格納庫って ゆう字は
くるくる
こう・・・ かくのー
うん ここなら 押し入れの かわりに なりそうね
あはははっ



あーあ
ジュンちゃん
すごくおこっ
てたなー
あなたの
顔なんか2度
とみたくない
わ！
どこへなりとも
行ってしまい
なさいっ!!
そこまで
言うか
おまえ
まりな回想
とぼとぼ
あたしみたいなダメな
子は押し入れに入って
反省してれば
いーんだわ
そして暗い屋根
裏部屋で
一生を過ごせ
ばいいのよ
とぼとぼ
あっハヤミ
どこへ行くっ
！
そんで
もって
暗い闇の
中で朽ち
果てるのが
お似合いなん
だわっ
うわーん


しかしこうでもせねばシリウス本星に潜入することは不可能だし
やつらの本意を一刻も早く把まねばならんのだ
情報部　参謀
休戦中だと言うのに銀河を端から消していってるとは
魔法使いどもめ一体何を企んでいるのだっ！
いいなみんなシリウス星に行けて
あたしってだめな子自分ばかりでなくシュンちゃんやスズりんまで道づれにしちゃって
これより本艦はシリウス星へ向けてワープに入る
各自部屋にもどって待機していろ



そーだよな クマガワ先生 にしても……
いくらおれ達が 要注意生徒 だからって ここまでひどい 処分しなくても いいのにな――
そして その翌日…… 修学旅行 出発と なった――
こちら トライオンβ 分離完了
定位置へ 移動する――
TRYON
トライオン母艦　ブリッジ
こちら母艦 了解しました 定位置へ 移動して 下さい
何が 修学旅行 だ…
体のいい 生け贄では ないか
トライオン　艦長


くれぐれも不用意な行動は慎しむように！
それと当然のことながら武器等の持ち込みは厳禁である――
わたしはわるい子です
………
ま 先生の判断が間違っているとは思えないけどな――
たしは るい子です
あーはら立つわねっ
ひ ひどいじゅんじゃん
むぎゅ
たしは
いたいじゃないわよ
そのばかな口すべらせなきゃこんなことにならなかったのよ
あーゆう時はバレてるのがわかってても しら切り通せばなんとかなるのにっ
はらひんひょー
もわっへ～～
だってじゃないっ もとはと言えばマリナが停電させたんじゃないのっ！
さーゆう悪さする手は切っちゃえばいーのよ ついでに口もぬっちゃおーか
ふえ～ん
ごめんなさーい もうしませ～～ん
おいおいまりなだってわざとやったんじゃないんだし
そこまで言うことねーだろ
そーそー


一年の生徒
諸君！
明日からは待ちに待った修学旅行の日である
諸君らは栄えある銀河連邦のパイロット候補生であるから重々承知しているとは思うが――
ち…ちょっとまってくれ
先生そりゃじょーだんだろ！
冗談なんかじゃないぞっ
お前ら三人は修学旅行中は艦内謹慎だ！
ガガ～ン
旅行先であるシリウス本星とは休戦・国交修復中にあり
いまだ大戦の傷は消えていない――


——校長先生から修学旅行に向けての訓辞がありますので一年生は全員体育館へ…
生従指導室
お前らなぜここに呼ばれたのかわかっていると思うが…
さあなぜですか
?
さっき艦内の大停電というとんでもないことが起きたわけだ
しかも その影響で艦の出力が20%もダウンした
ちょっとまって下さいまるで私達がやったとでもいいたいようですね
きっ
ほうーしらをきろうってのかアラシ……
でけーかお
う…
あーん ごめんなさーい
わたしがやったんです〜〜〜っ
せんせーも
じゅんちゃんもニあいよー


ばか
まりなっ
!!
バチバチッ
ドスン
!
な なんだー
艦内が停電
したぞっ
マリナッ
あんたまた
変なこと
したんでしょ
えーっ
しらない
よォー
バチバチッ
あっ
なんだっ
バリバリバリ
う…
動いたっ!!
カッ


しかし…
問題なのはどうやってバニシング・モーターを起動させるかだな
この艦に当時の起動機があるとは思えないし……
スズコさんこのマシーン兵器起動ユニット内蔵されてるわよ
えっ
そーなのかっ
でも当然バッテリーはあがりきってるけど――
そーだろうなあ
じゃあさじゃあさ充電すればいいんだよ
きーてきーて
マリナやめとけ部屋のブレーカーおちるぞ
ガチャ
あ――あほれ見ろ電圧足りるわけねーんだ――
ありゃ


こいつはただの
マシーン兵器じゃ
ないよ
むしろB(バスター)・マシーンの
改良発展縮少型だよ
ほんとだマイクロ
バニシングモーター
までついてるわ
まさにリトル
ガンバスターーね
宇宙兵器400年の歴史
2
ここまで無傷の
旧世代のロボット
兵器が残っていた
なんて……
まっ
やったね
もうけ――♡
ちぇっ
気楽だ
よな――
えらいもん
見つけち
まったな
まあ
もっと
お気楽な
やつは
いるけど…
やっぱパジャマは
ヒラヒラついた
やつがいーわよねー


PM 00:00 考古科学研究会部室
さあいよいよ明日から修学旅行っ♡
考古科学研究会
ハンカチ持ったチリ紙持ったおみやげリストもつくったし……
ドライヤーもおこづかいもバッチリ！あとはパジャマかネグリジェかどっちか入れなきゃね…
ガゴッ
うぎゃん
マリナ〜うかれてばっかしいないで
少しはこっちを手伝ってよーー
じゅ じゅんちゃん ひどーい
いたいよォ
えーと95式じゃないなー
そりゃスパナはいてーぞふつー
あっあった34年製だっ！


トップをねらえ!
NeXT GENERATION
バスターマシンとの出逢いが
今、マリナたちの未来を変える!
STAGE・2
あの方との再会♡
いけいけ夢の修学旅行
作画 そうま竜也
原作 GAINAX・渡辺満里夫兄弟
©GAINAX(協力 ㈱バンダイ、ビクター音産㈱)


'90年代はもらった!!
サイレントメビウス
麻宮騎亜
宇宙英雄物語
伊東岳彦
銀河戦国群雄伝ライ
真鍋譲治
新年のビッグプレゼント
FIGHTER
SILENT MÖBIUS
戦士 キティ・フェニル
人気マンガ家 直筆サインテレカが当る!
待望の新連載!
山本貴嗣
西遊少女隊
毎月26日発売
月刊コミックコンプ
1月号
絶賛発売中!!
▶コミックコンプ増刊〈麻宮騎亜特集〉12月18日発売!!◀

●ゲーム版「ルーンワース」制作レポート

よぴかぱ&ナイトーちゃんの 愛の交換日記⑥

広大な世界設定を楽しんでもらうべく、ただいまよぴかぱ氏はめちゃくちゃ凝ったメッセージを準備中だ！

よぴかぱ

世界設定&シナリオ担当。あれもこれもとシナリオをふくらませて、プログラマーを泣かせてます。

10月×日
おおおっ、すごい！ 400字詰め原稿用紙にして100枚以上ものメッセージデータを1日で仕上げてしまったぞ。うーっむ、このペースをコンスタントに続けられれば、小説家も夢じゃない？

10月×日
冬のイベントの企画書が、某ハードメーカーから送られてきた。最終日が12月30日の神戸と知り、年越しそば&おせち料理をあきらめた。この冬は『RW』のディスケットとともに全国を(食べ)歩くぜ！

10月×日
プログラマーの西脇くんにいわせると、『RW』のメッセージデータの量は「並じゃない！」らしい。昨年出したAVG『サイオブレード』のスタッフだった彼がいうのだから重みがある。しかし…おかしい……たしか、『RW』はRPGだったはずなのに、AVGよりメッセージ量が多いとは……。

ナイトーちゃん

ゲームデザイン&総指揮。制作状況も佳境に入り、会社中あっちへこっちへを飛び回ってお仕事中！



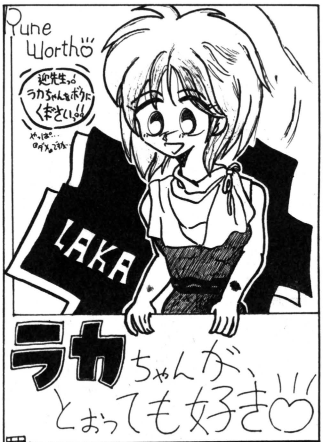
10月×日
よぴかぱの書いたメッセージ量がプログラマーの予想をはるかに越え、大騒ぎ。うげ。

10月×日
ううっ、よぴかぱのバグやろー！ まーた、メッセージに第二水準漢字を使ってるぢゃないくわあ。えーん、と泣いてたら、優しい西脇プロが第二水準チェッカーをつくってくれたのだ。わーい、これで簡単にチェックできると喜んでたら、よぴかぱいわく「ボクもつくったところだよん」だって。ウルウルおそいんだよ、おまえは。

10月×日
今日、なにげなくデバッグしていたら、海の上に立ちすくむ女性キャラを発見！ 開発スタッフと討議のすえ、「ちくわ女」と命名。残すべきかどうか、さらに激しい議論が交わされたが、結局「バグはバグ」ということで消えてしまった。惜しい！ 読者から嘆願書がきたら、再検討してみよう。



▲岩手県東磐井郡・さいとますたあら ケラケラ！モンスターに囲まれたチャバルの顔！



▲大阪府池田市・水川葉 キャッキャッ！ラカちゃんへのプロポーズ第1号に認定よ

おたよりちょーだい

特製テレカの準備もバッチリ。あとはみんなのおハガキを待つのみなの！ ゲーム版の発売もいよいよ間近になってきたし、期待の声や励ましのお便りちょーだいね!!!

〈あて先〉
〒102 東京都千代田区九段南
4-7-16 市ヶ谷KTビル
月刊コンプティーク編集部
「ルーンワース倶楽部」係まで

♥RUNE WORTH CLUB♥

ルーンワース倶楽部



毎月5名の読者に特製テレカをプレゼント！

最近みんなからのお便りが増えてきて、とってもうれしー！　楽しいイラストに加えて、メッセージもいろいろ書いてくれてありがとね。迎夏生先生も楽しみに見てますよーん！



▲愛知県豊橋市・シャナ　ガンバレ、台風少女！　という応援の言葉がとてもうれしいな



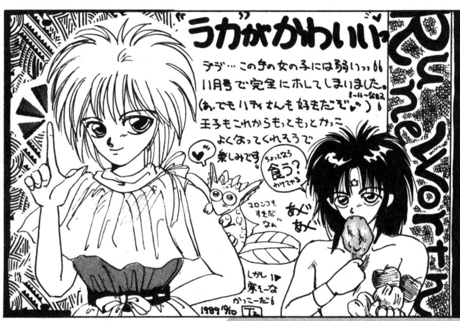
▲福岡県久留米市・葉月むぎわ　ラカのカボチャズボンがお気に召していただけた？



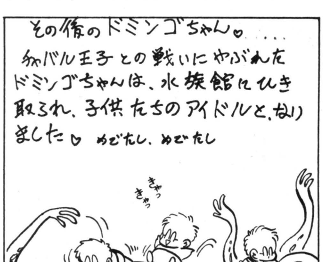
▲富山県富山市・くまみ陣&中根和貴　合作イラストのお便りなの



▲鳥取県鳥取市・うるーうぁ　わーお、波動のパワーを感じるド迫力のチャバルだー！



▲埼玉県浦和市・槻島たかや　11月号の活躍でラカは大人気ね！



▲大阪府吹田市・森峰子　ドミンゴちゃんのその後のことまで考えてくれて、やさしい！



▲岩手県岩手郡・遠藤暢子　ラカの器用さにチャバルもかたなし

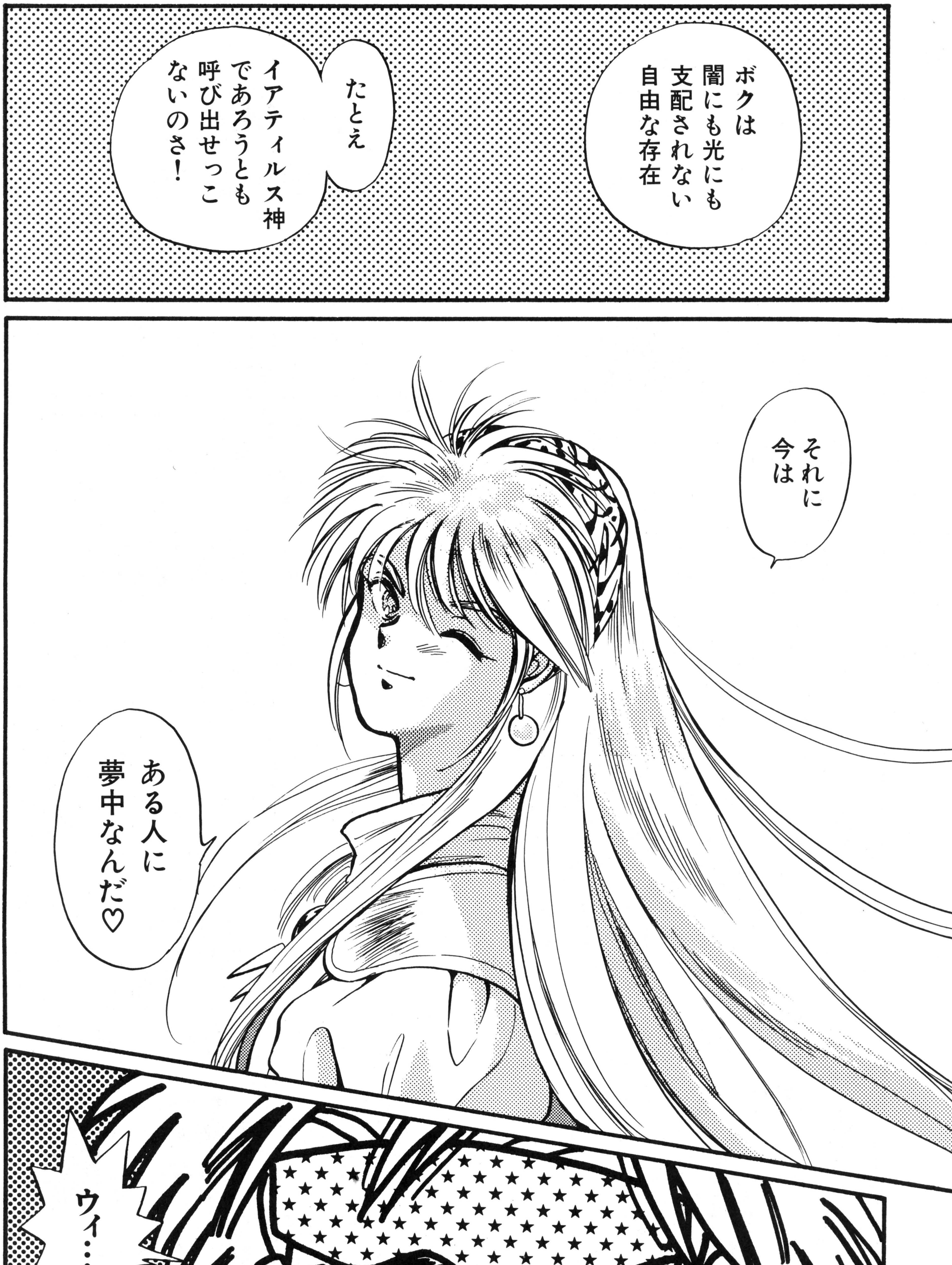


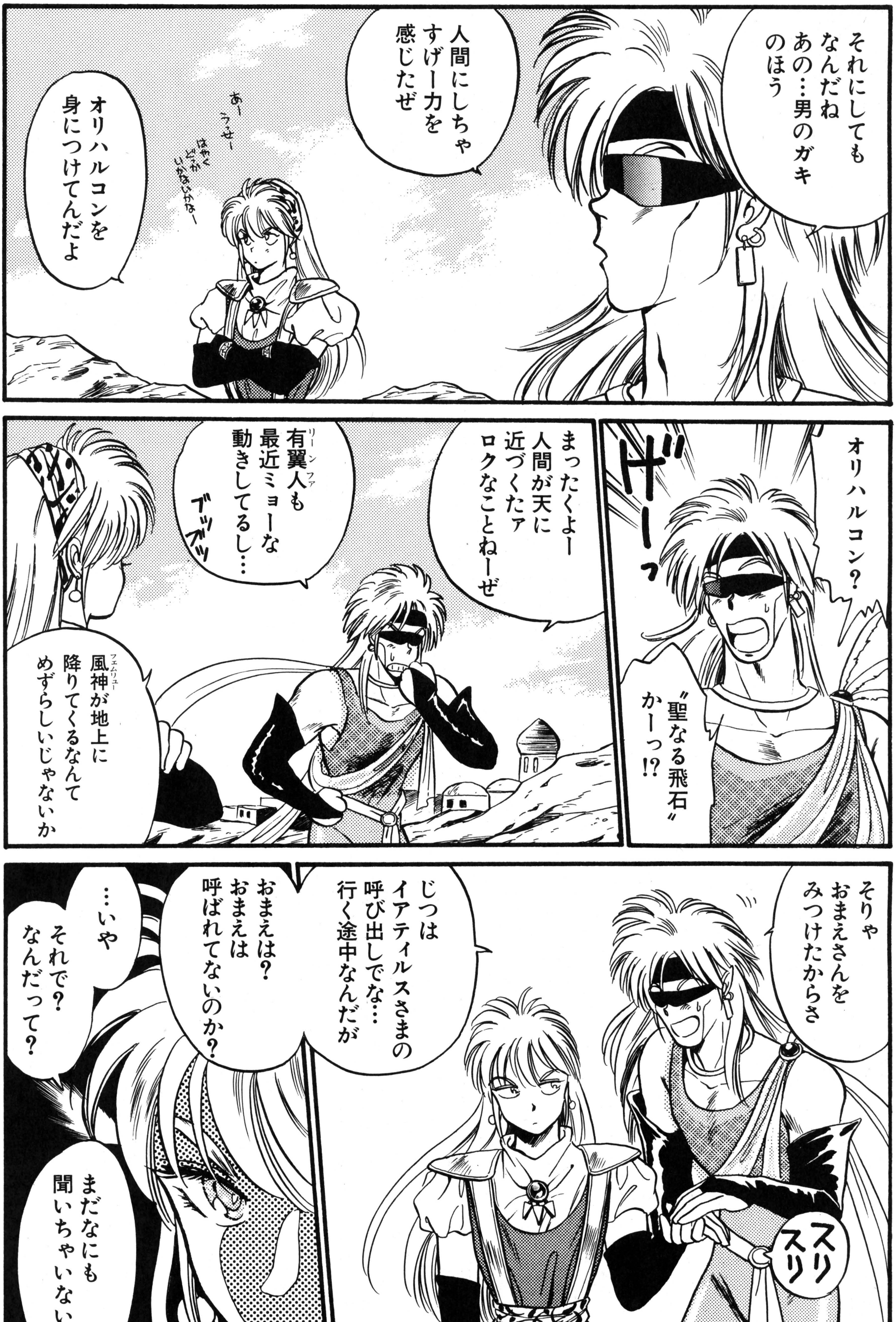
▲高知県岩崎市・摩利支天　わき役ながら、いい味出してるライヴにもごひいきがいるね



突然頭の中に呼びかけてきたのは何者!?

2月号につづく!


ボクは闇にも光にも支配されない自由な存在
たとえ
イアティルス神であろうとも呼び出せっこないのさ！
それに今は
ある人に夢中なんだ♡
ウィ…


それにしても
なんだね
あの…男のガキのほう
人間にしちゃすげー力を感じたぜ
あー うっぜー
はやく どっか いかないかなー
オリハルコンを身につけてんだよ
オリハルコン？
ザーッ
〝聖なる飛石〟かーっ!?
まったくよー人間が天に近づくたァロクなことねーぜ
有翼人(リーンファ)も最近ミョーな動きしてるし…
ブツブツ
風神(フェムリュー)が地上に降りてくるなんてめずらしいじゃないか
そりゃおまえさんをみつけたからさ
じつはイアティルスさまの呼び出しでな…行く途中なんだが
おまえは？おまえは呼ばれてないのか？
…いや
それで？なんだって？
スリスリ
まだなにも聞いちゃいないよ


フェムリュー（風神）ー！
ボクは おまえみたいな カルイ男がキライだ 帰れ
あやー
ひさしぶり だってのに 冷たいんだな
わが麗（うるわ）しの 時間神
ウィル・ポー



くそーーっ
あの女とガキ
どこいったーっ!!
サイフ
返せーっ!!!


ええっ？
こんなにたくさん!?
女をいじめるようなヤツはおしおきしてやらないとね
すぐここから離れること！
わぁっ
これでおなかいっぱい食べられるよおっ！
フッ
ザワ
ザワ…
なーんだ
もうおしまいかあ
ドサ！

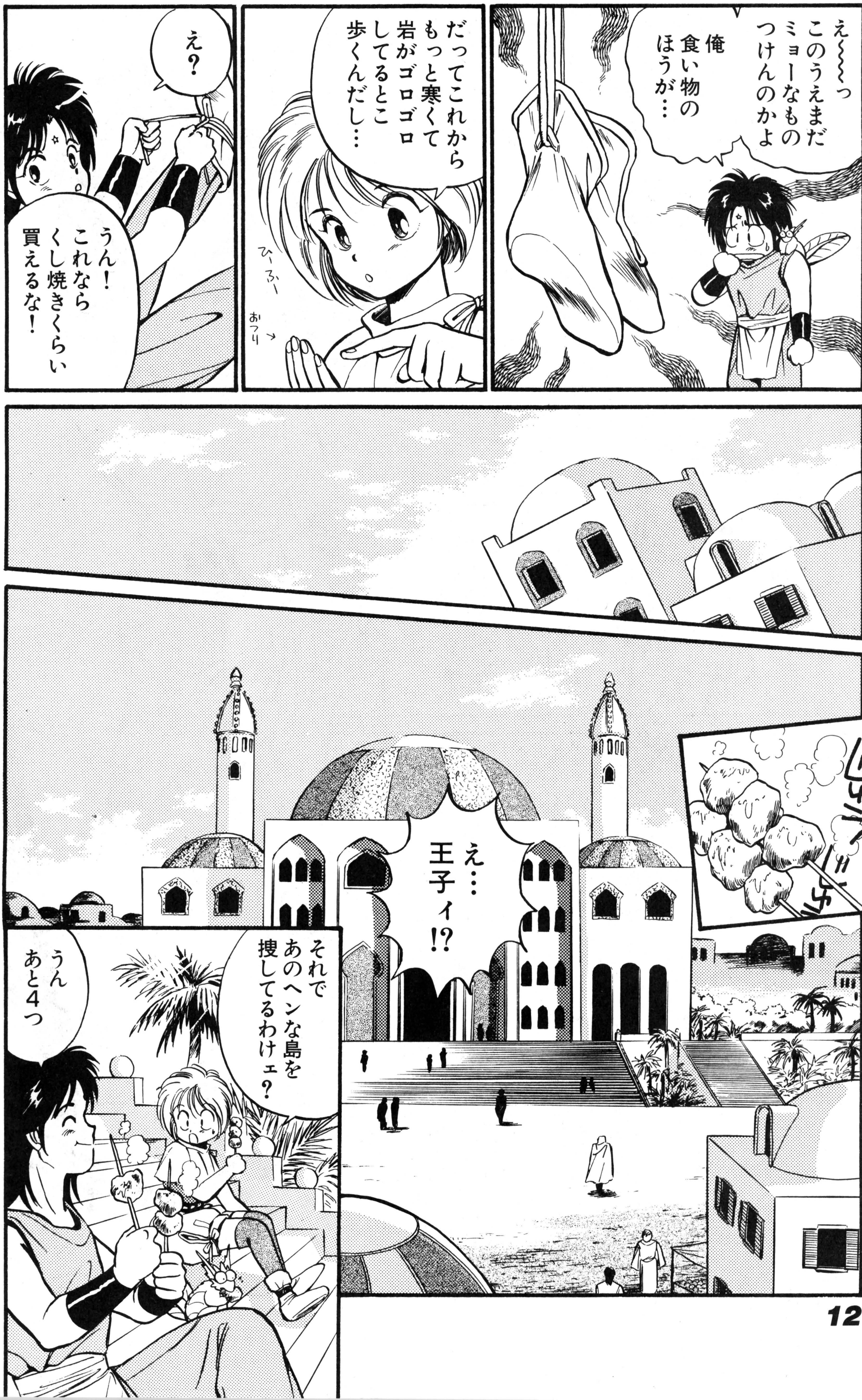

き…
消えた！
おおっ！
消えちゃったよおっ！
なんだなんだ
手品か
大道芸か
パチパチパチ
いやはァたいしたもんだ
ありがとうみなさん♡
パチパチパチパチ
パチパチパチ
ワーー
いいぞー
大丈夫？
元気がいいね
う…わ〜〜〜
これはオ・レ・イ♡
美人〜〜〜



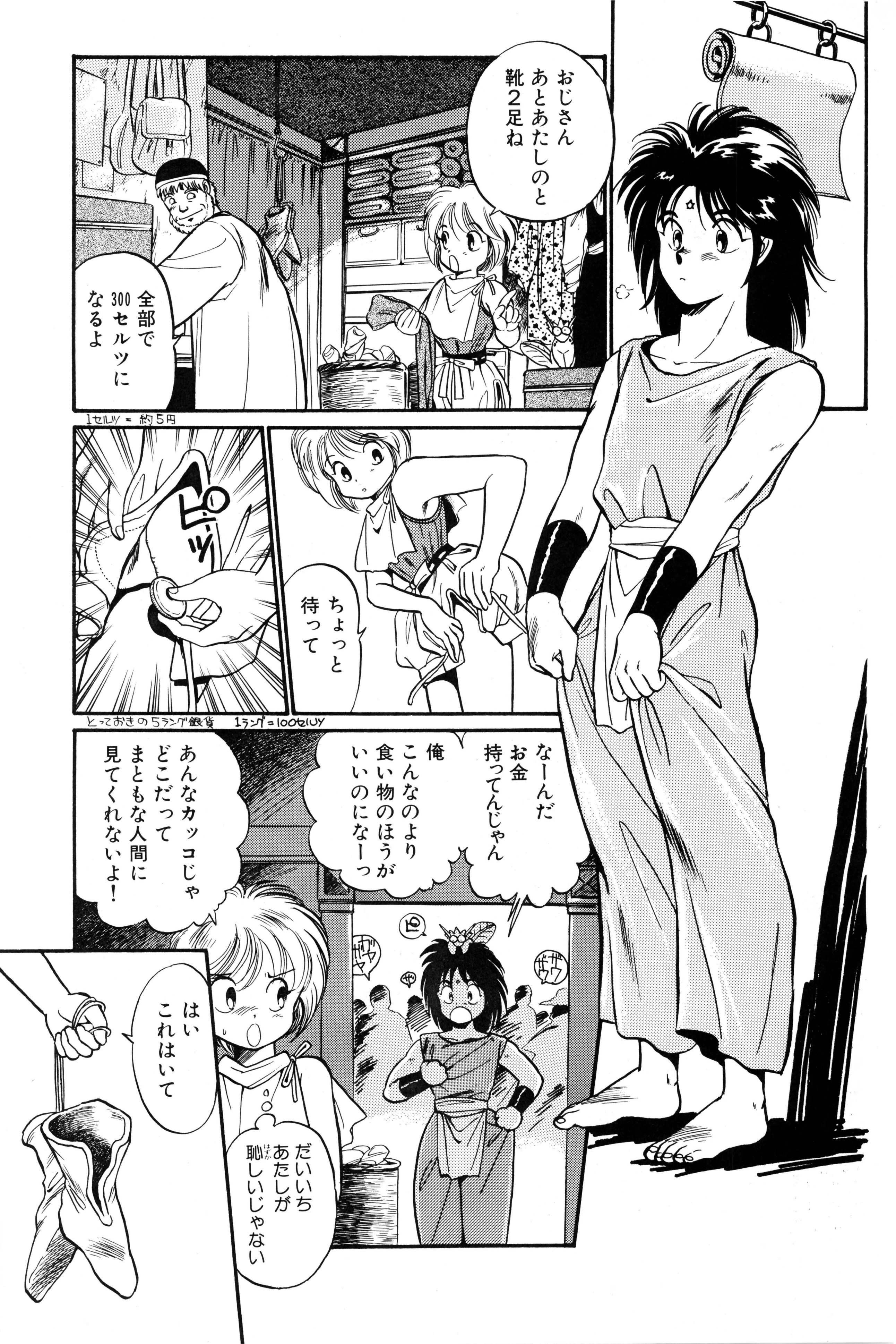

ドド
うっせえ ガキだ!
ラカ!
フンっ
こいつっ!
ダッ
なんだ こぞう やる気か
ぐい
おい この ブタ野郎
へ?
このウィランさまを ナンパするたァ 目が高い
ぐぐ…
おまえみたいな ヤツは…


いーじゃねーか ねーちゃん！
すこうし つきあえよ 俺 今日 リッチなんだぜえ
あー ありゃあ 酔ってるぜ
昨日は石切場の給料日だもんな
あっ
こらあ！やめろ！
がしっ
いやがってる じゃないかっ!!
なにィ？


ラカは？
ライヴがいってたけど〝どれい〟なの？
ち…ちがうよ
こいつわかってないな
おかあさんが…踊り子だったから一緒に貴族のキャラバンにいたの
そうかあラカいろんなこと知ってるもんな
ここもはじめてじゃないんだろ？
うん…1年くらい前に…
ひと月前におかあさんが死んで
船に乗せられた時はどうなるかと思ったけど
おかあさん
あたし故郷に帰るよ…！
なにするんです！
!!



え〜〜〜っ このうえまだ ミョーなもの つけんのかよ
俺 食い物の ほうが…
だってこれから もっと寒くて 岩がゴロゴロ してるとこ 歩くんだし…
ひーふー
おつり
え？
うん！ これなら くし焼きくらい 買えるな！
え…王子ィ!?
それで あのヘンな島を 捜してるわけェ？
うん あと4つ


おじさん
あとあたしのと
靴2足ね
全部で
300セルツに
なるよ
1セルツ = 約5円
ちょっと
待って
ピーッ
とっておきの5ラング銀貨 1ラング=100セルツ
なーんだ
お金
持ってんじゃん
俺
こんなのより
食い物のほうが
いいのになーっ
あんなカッコじゃ
どこだって
まともな人間に
見てくれないよ!
はい
これはいて
だいいち
あたしが
恥しいじゃない



たーーっ
なんだよォ 一発ぐらい やり返して…
信じらんない!!
お金を 知らないなんて ——!!
くるっ
ああいうものは みんなお金と 交換でなくちゃ 買えないの!
あんなことしちゃ 衛兵に つき出されても しかたない ところだよ!
じろ じろ
くすくすっ
なんだよ?
はっ
くすくす
とっ とにかく その服装 なんとか してよォ!!


ぱこーん!
キッ
なにするんだ
このオヤジ!
んばっ
ダメだよっ
離せよラカ
張り倒されたんだぞ!
チャバル
お金
持ってんの!?
お金?
そんなもん
知らない!
じゃあ
来るの!
来なさい!
ドタ
ドタバタ
ずるずる
ずるずる
おじさん
ゴメンねーっ

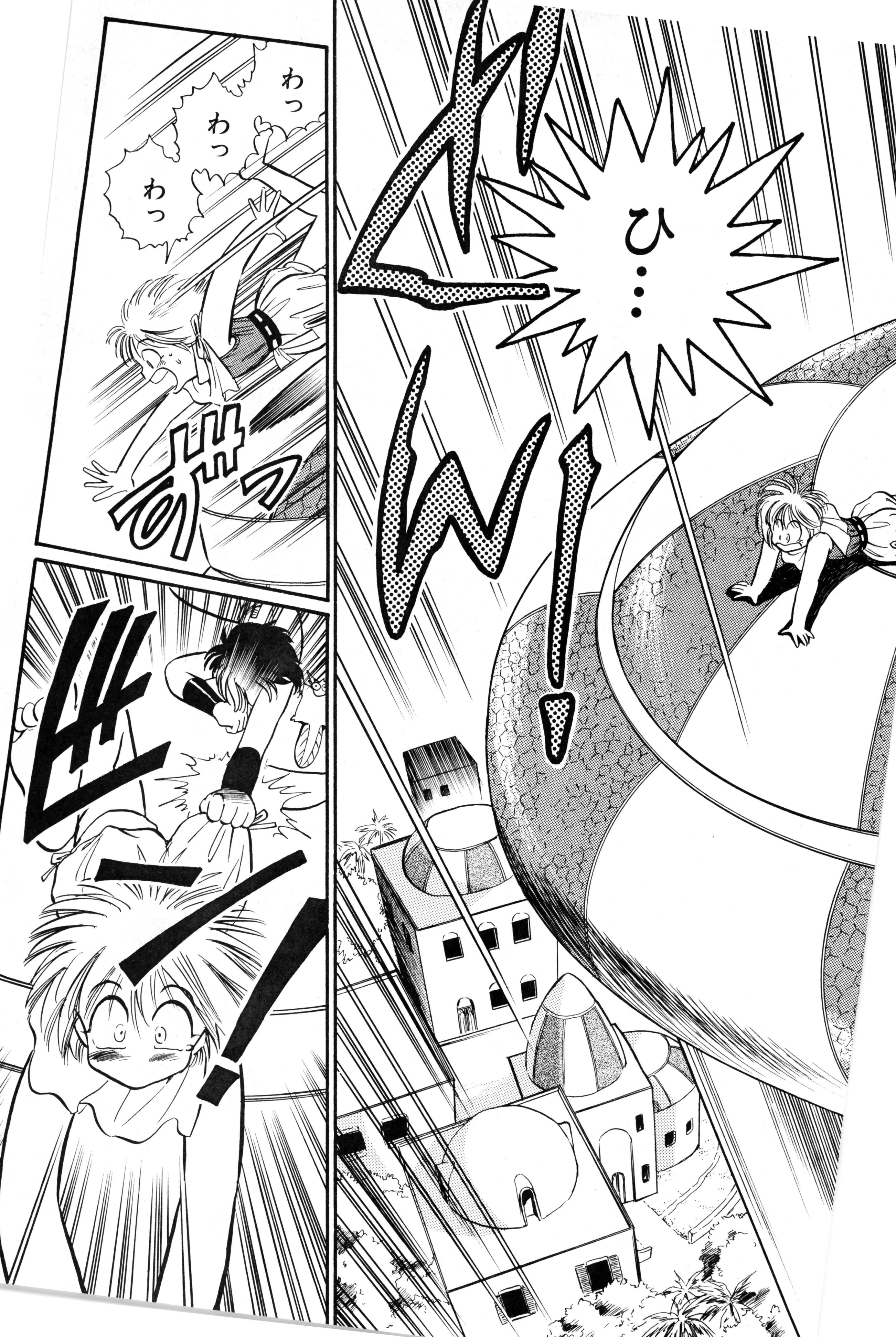

すっげーっ
人がうじゃうじゃだーーっ!!
俺の島のぜんぶよりいっぱいいるーーっ!!
どーしてこんなに食い物があるんだ?お祭りかなーっ
ちょっと黙って!黙ってったら!
いったいどこの島から来たのイナカもの!
それでもここはサイア王国の地方都市だよ
王都なんていったら…
あっ
じゅうじゅう
トトト
うまそうっ♡
あ
ひょっ
♪♡


あっちから
おいしいニオイが
する——っ!!
う
ざわざわ
うわーっ!!
わやわや

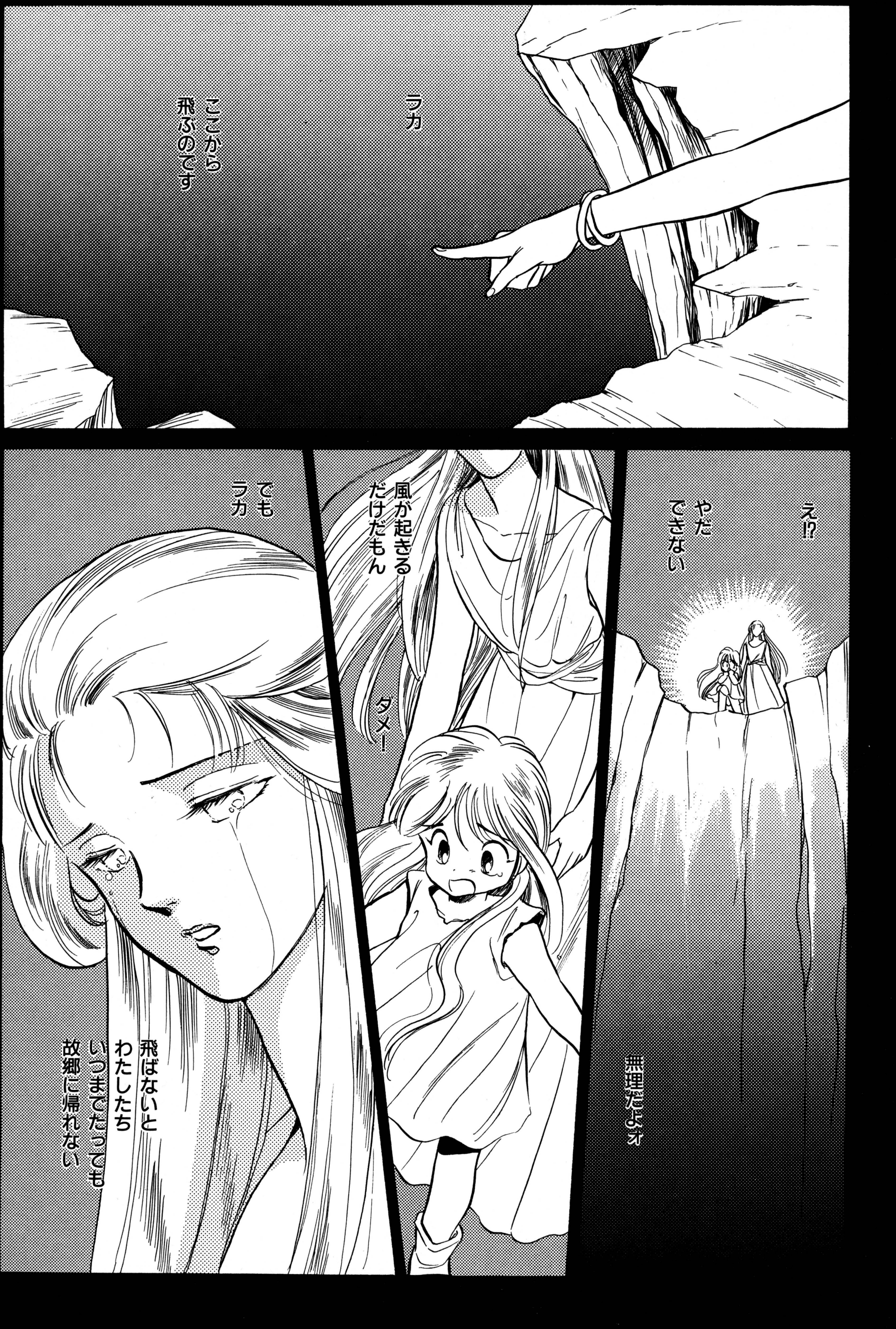

うん!
だいぶ飛ぶコツがわかってきたな!
ちょっとォ〜〜〜
あんたは飛べるからいいでしょうけど
ボロボロ
あたしは落ちたら死んじゃうんだからね〜〜〜
ぽん!
ああ悪い!
とっとにかく早く降りてよォ!
高いのダメなんだからァ!!
そう?コロンコ!
んっ?



やだ…
こいつったら
まだ
つかんでる〜〜
はっ
そ…
そうだ
ねえっ
ちょっと
起きてよ…
う…ん
ピッ?
ここ
どこだと
思う?
サイア王国
なんだよ!
大陸だよ!
しかも
高い塔の
てっぺん…
大陸!?
がばっ
ズルッ
ぎゃーっ!!


ひ・・・
わっ
わっ
わっ


ひ…
わっ
わっ
わっ
ずっ


ラカ
ここから
飛ぶのです
え!?
やだ
できない
無理だよオ
風が起きる
だけだもん
ダメー
でも
ラカ
飛ばないと
わたしたち
いつまでたっても
故郷に帰れない


ルーンワース
星の勇者
ウワサの美形ついに登場！
不思議な瞳(ひとみ)の魔力にドキッ
迎 夏生
世界設定／T&E SOFT®
第6話 神々の大陸(メルサード)
Rune Worth
1989 © T&E SOFT


私が夢中にしてあげる
■対応機種
PC-98シリーズ(但し、XAは除く) MSX2
PC-88 SR/FR/MR/TR/FH/
MH/VA/FA/MA
定価 8,800円
シリーズ第三弾 新登場
天使たちの午後III
JASTSOUND Plus
PC8801SR以降対応 定価8,800円
CRISIS(クライシス)は、多人数でプレイでき、人間どうしの駆け引きを楽しめるように作られています。全体的にシナリオを大切にして、それをどれだけリアルに表現するかを追求しました。
CRISIS
アドベンチャーシミュレーションゲーム クライシス
安全
業務拡張につき
スタッフ募集
プログラマ
グラフィックデザイナー
JAST
大好評絶賛発売中
天使たちの午後・II
番外・II
定価 7,800円
天使たちの午後II
—美奈子—
定価 7,800円
価格には消費税は含まれておりません。
国各地へ
言販売
方法 品名、機種名明記の上
現金書留でご注文ください
銀行振込口座 三井銀行経堂支店 ㊝ 5252817
※ジャストサウンドは、株ジャストの登録商標です
ジャスト・ファンクラブ会員募集のお知らせ!
製品制作の裏話やゲームのヒント、新製品の最新情報などを満載した会報の発行やキャラクター商品の販売等もおこないます。くわしくは、180円分の切手を同封して、「ジャスト・ファンクラブの案内書希望」と明記の上、当社宛にお送り下さい。折り返し、案内書をご返送いたします。
株式会社ジャスト
ジャスト・ゲーム事業部
JAST
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F
TEL 03(706)9766 FAX 03(706)9761

夢をかたちに 信頼と創造の 富士通

FUJITSU

ひろがる、ひろがる、FMタウンズ ワールド。



宮沢りえ

これまでのパソコンに、豊かな感性を与えたFM TOWNS。形、色、動き、音が一体になって、人間とのより深いインタフェースを実現したFM TOWNSが、さらにグレードアップしました。ハードディスク内蔵タイプも加わり、2機種4タイプ、ニューラインアップで新登場。ホビーからビジネスまで、多彩なジャンルのアプリも続々登場。オリジナルソフト100種に加え、MS-DOS™ソフトも500種勢揃い。使い方もますますひろがるFM TOWNSです。

ハードディスクタイプも登場。2機種4タイプの新ラインアップです。

フロッピィディスクタイプとあわせて、合計2機種4タイプに。充実のラインアップから、自分にあった一台をお選びいただけます。

ますます充実、周辺機器。FM TOWNSの可能性をひろげます。

A4サイズ/1677万色対応のカラーイメージスキャナ、熱転写方式26万色対応のカラービデオプリンタ等さらに広がりを見せる周辺機器。FM TOWNSのポテンシャルを最大限に引き出します。



カラーイメージスキャナ



カラービデオプリンタ

あれもできる。これもできる。豊富なFM TOWNSアプリケーションの世界。

ミュージック/グラフィック/ゲーム/通信/ビジネス/ワープロ/データベース/ホビー/教育など、充実のソフトラインアップで幅広いジャンルをサポート。MS-DOS™ソフトも500種せいぞろい。ソフトウェアとともに、FM TOWNSの世界がどんどんひろがります。

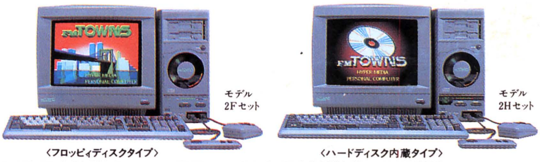
マルチクリエイティブツール Towns GEARが進化をとげました。

絵、音、文字などを自在に駆使して、誰にでも簡単にオリジナルソフトを作ることができるTowns GEAR。より優しく、より速くなるとともに、ハードディスク対応で、大量なデータライブラリの保存も可能に。32,000色のイメージフレームを採用することで、表現力に磨きがかかりました。

本格プログラミングをサポート。開発環境もいよいよ豊かに。

待望の386™ネイティブモードに対応したCコンパイラFM TOWNS High C™ Compiler V1.4を提供。各種開発環境もそろって、本格プログラミングを可能にしました。

※MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。※386は米国インテル社の商標です。
※High Cは米国Meta Ware社の商標です。



モデル 2Fセット

モデル 2Hセット

〈フロッピィディスクタイプ〉
- モデル1F 本体標準価格 ¥318,000(税別)(3.5インチFDD1基、メインメモリ1MB)
- モデル2F 本体標準価格 ¥378,000(税別)(3.5インチFDD2基、メインメモリ2MB)

〈ハードディスク内蔵タイプ〉
- モデル1H 本体標準価格 ¥458,000(税別)(3.5インチFDD2基、ハードディスク20MB内蔵、メインメモリ1MB)
- モデル2H 本体標準価格 ¥548,000(税別)(3.5インチFDD2基、ハードディスク40MB内蔵、メインメモリ2MB)

※本体には、キーボード、カラーCRT、ソフトウェアは含まれておりません。

2機種4タイプで新登場

ハイパーメディア・パソコン

FM TOWNS

●本広告に掲載の商品の価格について消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品ならびにそれに関する消耗品等および役務について、消費税が付加されますので、ご承知おき願います。

FM TOWNS CD-ROMソフト100本ラインアップ! | 富士通プレゼンテーション 電脳遊園地in東京ドーム 12/9(土)~11(月) | ご招待券プレゼント中 | ※首都圏主要のチケットぴあ、チケット・セゾン 全国の富士通プラザでお配りしています。〔お問い合わせ〕☎(03)544-4357

お問い合わせ電話窓口 〔お問い合わせ時間〕10:00AM~6:00PM•月~土〔祝日を除く〕FM TOWNSインフォメーションサービス (03)5690-0032/ ●札幌(011)222-5476 ●仙台(022)267-5250
●東京(03)646-0816 ●立川(0425)28-1567 ●千葉(0472)22-3117 ●横浜(045)201-3101 ●川崎(044)244-5218 ●新潟(025)244-8295 ●富山(0764)42-6877 ●金沢(0762)62-7032
●長野(0262)24-3831 ●静岡(0542)52-8674 ●浜松(0534)53-7106 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610 ●大阪(06)376-0041 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334
●広島(082)211-1759 ●高松(0878)51-8125 ●福岡(092)713-4392 ●大分(0975)38-0616 ●沖縄(0988)63-7248

©Kadokawashoten 1990 凸版印刷株式会社 Printed in Japan T4911397701578 雑誌13977—1